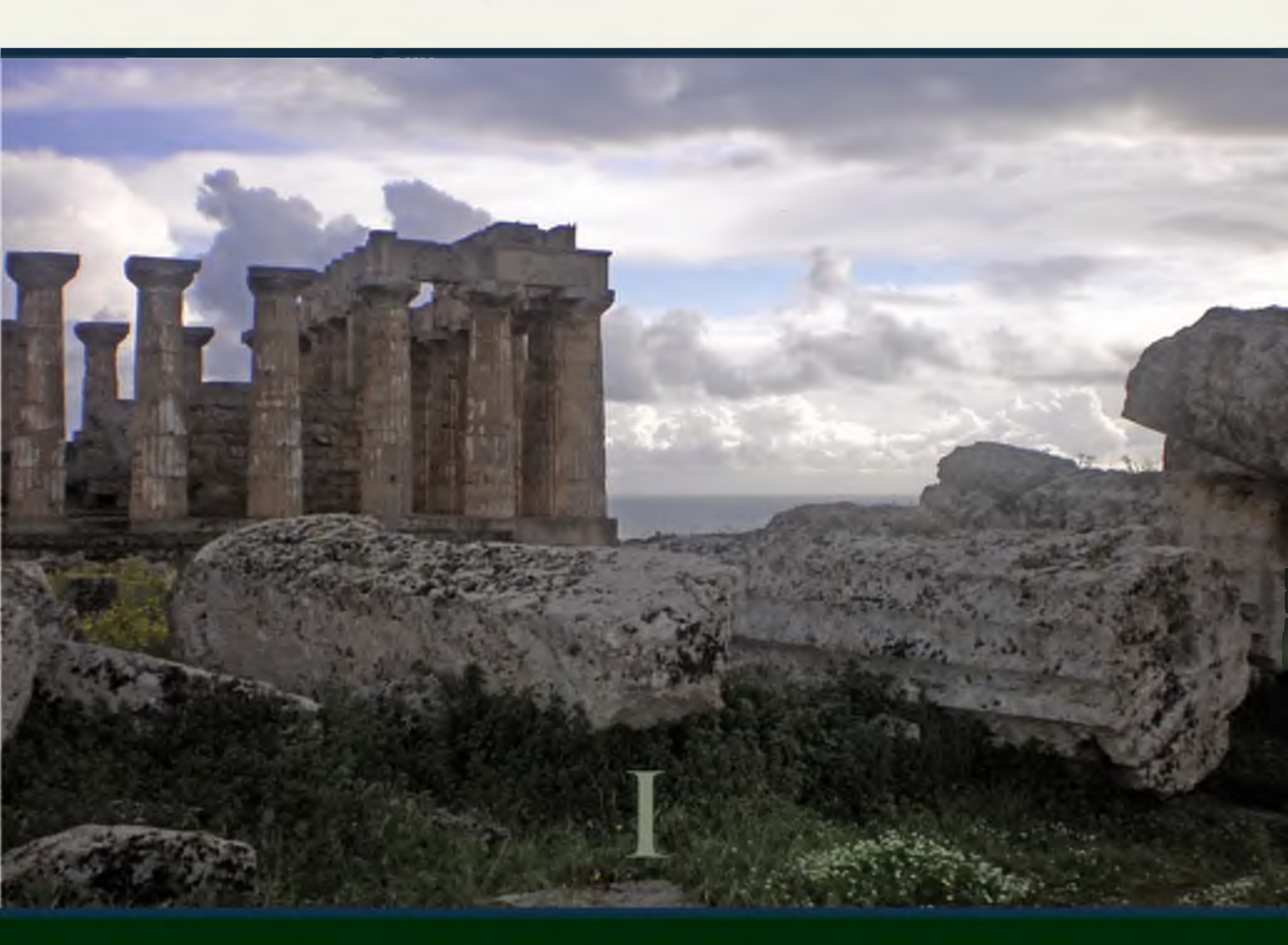
BERNARDO SOUVIRÓN

EL RAYO Y LA ESPADA

UNA NUEVA MIRADA SOBRE LOS MITOS GRIEGOS



ALIANZA EDITORIAL



BERNARDO SOUVIRÓN es profesor de Lenguas y Cultura Clásicas en el Instituto «María Zambrano» de El Espinar (Segovia) y profesor tutor de Latín en la Universidad Nacional de Educación a Distancia.

Es, además, colaborador habitual en el programa de Radio Nacional de España *De la noche al día*, en el que muestra semanalmente a los oyentes el mundo de la Antigüedad griega y romana desde distintos puntos de vista.

Colabora asimismo de forma habitual en la revista *La Clave*, dirigida por José Luis Balbín.

Tiene publicado en Alianza Editorial el libro *Hijos de Homero: Un viaje personal por el alba de Occidente*.

Desde la convicción de que los mitos griegos han
tro carácter y han definido nuestro modo de actuar desde hace más de tres mil años, Bernardo Souvirón acomete en este nuevo libro el reto de contar y explicar algunos de los mitos que han cimentado buena parte de los rasgos más acusados de la realidad occidental o, lo que es lo mismo, de todos nosotros.

Para ello, el autor entrevera literatura y ensayo, de modo que primeramente narra al lector las historias y seguidamente explica a partir de ellas las claves que originaron la existencia del propio mito.

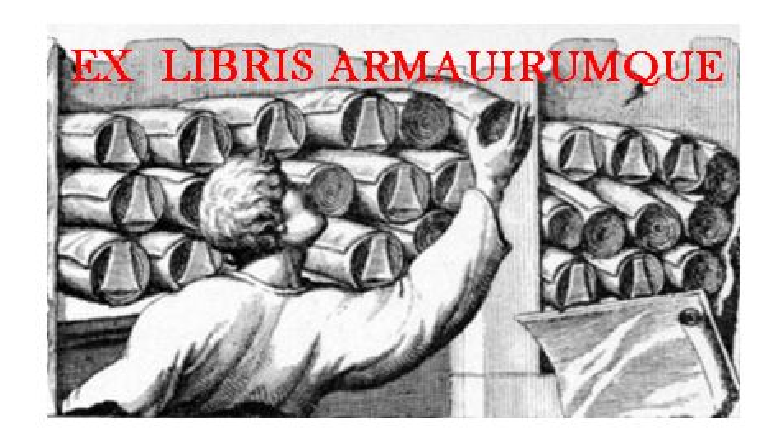
Los mitos del origen, los hijos de la Noche, la primera generación de los dioses, que tiene como centro a Urano y Gea, y cuatro de los «olímpicos» –Hermes y Hefesto, pero sobre todo Atenea y Apolo– son el objeto de este primer volumen de EL RAYO Y LA ESPADA.

Bernardo Souvirón

EL RAYO Y LA ESPADA

Una nueva mirada sobre los mitos griegos

(I)



ALIANZA EDITORIAL

Fotos: Archivo del autor

Calle Juan Ignacio Luca de Tena, 15; 28027 Madrid; teléf. 91 393 88 88
www.alianzaeditorial.es
ISBN: 978-84-206-9781-9 (O. C.)
ISBN: 978-84-206-8345-4 (Tomo I)
Depósito legal: M. 20.528-2008
Composición: Grupo Anaya
Impreso en Fernández Ciudad, S. L.
Printed in Spain

ÍNDICE

Nota previa 11
Introducción 17
Cuadros genealógicos 29

PRIMERA PARTE: EL RAYO

1. El principio de todo. Los mitos de la creación .. 35

2. Sombras que se desvanecen: los hijos de la noche 51
Día y Éter 53
Hipno y Tánato 55
Las Kêres 61
Las Moiras 67
Némesis 74
Eris 80

3. Primera generación de los dioses: los hijos de la Tierra 87
Inicio de la guerra: el odio de Urano 94

Los últimos hijos de Urano 96
El primer tirano: Crono (Saturno) 100
Un nacimiento que cambió el mundo 103
La conquista del poder: la titanomaquia 107

4. Los dioses olímpicos 117
Atenea (Minerva) 120
Hefesto (Vulcano) 214
Hermes (Mercurio) 220
Apolo 233
Delos 340
Los hiperbóreos 353
El oráculo de Delfos.. 362
Apolo y Gea: la unión del sol y la tierra................ 398

Epílogo.. 407

A mis dos hijos, Alejandro y Miguel

Πόλεμος βίαιος διδάσκαλος
La guerra es un feroz maestro
TUCÍDIDES

NOTA PREVIA

El viaje por el sendero de los mitos es largo y placentero, según creo. En él hay aventuras, riesgos y paisajes propensos a la euforia y a la melancolía, donde el lector encontrará algún eco de sus miedos, de sus esperanzas y de sus ensoñaciones.

A lo largo de las páginas que siguen he intentado contar y explicar algunos de los mitos que, desde mi punto de vista, caracterizaron el viaje vital de los antiguos griegos y, de paso, cimentaron buena parte de los rasgos más acusados de lo que podríamos llamar la mentalidad occidental o, lo que es lo mismo, de todos nosotros.

Ciertamente, estoy convencido de que los mitos griegos han formado nuestro carácter y han definido nuestro modo de actuar desde hace más de tres mil años. No todos los mitos griegos, desde luego, pues al-

gunos han sido depurados por la tradición posterior hasta el punto de hacerlos desaparecer de nuestro recuerdo casi totalmente, pero sí aquellos que, a mi entender, han sobrevivido de manera clara y contundente manteniéndose vigentes a través de muchas, variadas y dispares tradiciones.

Antes de nada, permítame el lector una confesión: no pretendo hacer una nueva recensión de los mitos griegos, ni una interpretación exhaustiva a la manera de Robert Graves[1]. En el profundo mar de la mitología griega hay multitud de mitos que no me parecen relevantes en relación con la explicación del presente, del día de hoy, que es, al cabo, lo que en mi opinión ha de interesar a todo tipo de lectores, no sólo a los especialistas. Ésa es, en efecto, la más principal de mis intenciones: intentar acercar algunos mitos claves, decisivos en el devenir de la historia de Occidente, a toda suerte de lectores.

1. *Los mitos griegos*, Madrid, Alianza Editorial, 2004.

Para lograr ese objetivo, que quizá exceda a mi propia capacidad, voy a emprender un doble camino: el de la seducción y el de la explicación. Seducción porque pretendo *narrar* los mitos acudiendo al procedimiento literario de la novela o, quizá mejor, del cuento literario o narración breve. Explicación porque, después de la narración pura, mi intención es *explicar* las claves que, a mi juicio, originaron la existencia del propio mito.

Así pues, cuento literario y ensayo van a mezclarse en este libro. Las razones por las que he elegido este difícil camino son muchas, y tienen que ver con mi deseo de transmitir las cosas de una manera que, al menos remotamente, produzca en el lector un efecto parecido al que debió de producir en quienes, hace miles de años, oían contar historias que, aparentemente,

hablaban de dioses, de hombres y de sucesos increíbles.

Si el lector sigue la narración, primero, y la explicación, después, comprobará cómo lo que a primera vista puede resultar imposible, no lo es tanto, o lo es sólo en apariencia, y comprobará también que, con frecuencia, lo que resulta increíble es nuestra propia incapacidad para situarnos en el terreno adecuado, en el observatorio que nos permita vislumbrar el paisaje sin los obstáculos ni los prejuicios del presente.

En la narración de los mitos he tenido que sintetizar y elegir entre la enorme cantidad de variantes que nos ofrece la tradición mitográfica, especialmente en lo que se refiere a determinados dioses. Hubiera sido imposible contar todo lo que sabemos en relación con divinidades como Apolo o Atenea, por ejemplo, y ya he dicho que no pretendo hacer una recensión exhaustiva. En ese proceso de elección he preferido centrarme, unas veces, en aspectos menos conocidos para el lector común. Otras veces, empero, he decidido narrar elementos bien conocidos de las leyendas, pero resituándolos y, en cierta medida, rehaciéndolos de nuevo. En ninguno de los dos casos, sin embargo, he inventado nada ni he cambiado ninguno de los datos decisivos: todo lo más, me he permitido novelar algunos aspectos circunstanciales en aras de una mejor comprensión por parte del lector.

A pesar de este esfuerzo de síntesis, éste es un libro que habrá de ver la luz en tres volúmenes. Los dos primeros estarán dedicados a los dioses; el tercero, a los hombres.

La razón por la que he decidido comenzar con los dioses es clara a mi entender, pero creo que debo explicarla. Toda la civilización griega, todas sus mani-

festaciones culturales, toda su ideología y, si puede decirse así, toda su psicología, están fuertemente determinadas por la presencia, constante y exhaustiva, de sus dioses. La civilización griega es profundamente religiosa, aunque la religión se viviera de una manera muy distinta de como se ha vivido después y se sigue viviendo hoy día. Éste es un aspecto tan importante, tan decisivo, que me ha parecido que ninguna tarea de narración o de explicación del universo mitológico griego puede intentarse sin comenzar por dar una explicación sobre sus dioses.

Tal explicación es determinante porque en Grecia nunca hubo clero ni libros sagrados que guiaran a la gente por el camino pretendidamente correcto. La experiencia religiosa fue directa, casi personal entre el creyente y el dios, y los dioses griegos llegaron a ser, como el lector tendrá ocasión de comprobar, el reflejo más humano, más conmovedor, de la psicología de quienes los crearon. Por eso he creído que era necesario comenzar por ellos; porque sin ellos, todo acercamiento a la mentalidad de los antiguos griegos resulta, en mi opinión, estéril.

Ésa es también la razón por la que he titulado esta obra *El rayo y la espada.* A simple vista puede resultar un título poético, evocador. Mas en él se encierra una realidad nada poética, y evocadora sólo en un sentido concreto. El rayo y la espada son las armas de guerra que dioses (especialmente Zeus) y hombres utilizaron para asentarse en sus respectivos territorios; armas que simbolizan un proceso que se dio de forma completamente paralela en el cielo y en la tierra.

A la vez que los invasores indoeuropeos, los llamados aqueos o micénicos, los primeros griegos en definitiva (cuyos sonoros nombres han sido inmortaliza-

dos por la tradición homérica), se abrían paso con sus espadas por las tierras de Grecia, Zeus y sus divinos aliados combatían a muerte por la posesión del etéreo terreno de los dioses. El rayo, en el cielo, y la espada, en la tierra, forjaron una mentalidad, la del guerrero, y una sociedad, la de la guerra, que ha perdurado casi sin cambios esenciales hasta nuestros días. El rayo y la espada simbolizan, en el cielo y en la tierra, el carácter más genuino y profundo de la mentalidad masculina occidental.

Finalmente, hace tiempo que me parece necesario abordar con rigor una nueva visión de los mitos que los haga salir de la cárcel en que han sido encerrados por quienes los han confundido con los cuentos. Éste es uno de mis objetivos prioritarios: demostrar, a través de la narración y la explicación, no de las disertaciones eruditas, que los mitos no son cuentos, y que quienes han caído en esta confusión en el pasado y siguen cayendo en ella en el presente cometen un error que, en muchos casos, les impide comprender los hechos.

El lector entenderá que la tarea que me propongo no es fácil ni puede hacerse en unas líneas. Por eso le pido que no me juzgue demasiado mal si finalmente considera que no he sido capaz de llevarla a término con la energía y decisión que requiere.

INTRODUCCIÓN

Comprender los sucesos del pasado es una tarea difícil. Con frecuencia, quienes intentamos explicar el curso de los acontecimientos de la historia antigua transitamos por caminos inseguros, llenos de trampas y de sombras que nos ocultan innumerables misterios. Mas, a medida que uno va penetrando en los secretos de la historia y se sumerge por completo en sus incógnitas, el deseo de saber aumenta y, a la vez, la fascinación por los sorprendentes logros de los hombres y mujeres que, en otro tiempo, han compartido con nosotros el espacio físico en el que sus vidas, igual que las nuestras, han ido cumpliéndose.

Asomarse al pasado, entrar en él como a través de una ventana mágica es imposible si para ello sólo utilizamos los productos de nuestra razón o, por mejor decirlo, de nuestro pensamiento racional. La filo-

sofía y la ciencia (las más genuinas hijas de la razón) pueden explicar muchas cosas, arrojar luz sobre enormes territorios que han permanecido en sombra desde siempre o, incluso, hacernos comprender en un momento lo que nos parecía incomprensible unos momentos antes. Pero también pueden conducirnos por el camino del error y la intransigencia. Sin duda la ciencia es uno de los logros más nobles y genuinos del ser humano; mas no siempre es ciencia lo que se presenta como tal.

En efecto, vivimos en un mundo en el que la ciencia es utilizada, a veces, como coartada de la ideología. Actividades puramente especulativas cuyos fines no tienen nada que ver con la explicación del mundo aparecen a diario presentadas desde los medios de comunicación (la televisión especialmente) como auténticas ciencias. Desde Internet, cualquiera puede mostrar sus ideas particulares a una enorme cantidad de personas sin otro filtro que el de su propia autoexigencia. Por todas partes circula la información y, como consecuencia, las conclusiones científicas parecen estar más cerca que nunca del común de las personas. Esto es cierto, sin duda, pero también es cierto que ha aumentado la confusión; el acceso libre a una información casi ilimitada ha hecho que las fronteras entre la ciencia y las pseudociencias se difuminen, pues muchas personas, en medio de este mar de datos, no están en condiciones de distinguir con precisión el trigo de la paja.

Poner la ciencia a disposición de la gente es una tarea delicada, pero necesaria. Sin embargo, agazapados detrás de este intento loable, habitan quienes siempre están dispuestos a disfrazar sus opiniones (muchas veces completamente peregrinas) con el tamiz científi-

co, intentando así teñirlas con una pátina de credibilidad que de otra manera no tendrían. Debemos defendernos de esta especie de charlatanes que en el río revuelto de una información accesible y global intentan buscar una ganancia que nada tiene que ver con los objetivos que ellos mismos, en un alarde de cinismo, proponen.

Ciencia y mito

La ciencia es hija de la libertad y de la razón. Es una de las creaciones que ennoblecen el quehacer del ser humano desde siempre y es, sobre todo, uno de los caminos que nos llevan a intentar interpretar y comprender el mundo en el que vivimos. La razón, el pensamiento racional, nació y se desarrolló en la Grecia antigua de una manera sistemática.

En un mundo presidido y regido por el mar Egeo y por la luz inexplicable de sus islas, los griegos iniciaron un camino que nunca hemos dejado de transitar: el camino del conocimiento. A través de él llegaron a conclusiones extraordinarias y se internaron por sendas sorprendentes que, aún hoy, siguen sirviéndonos de guía en la inacabable tarea de conocer el mundo en el que vivimos. Nunca podremos agradecerles con justicia el esfuerzo que hicieron y los conocimientos que nos legaron salvo, quizá, si intentamos penetrar en ese mundo que les permitió regalarnos el inagotable tesoro de sus esfuerzos y de sus conocimientos.

Tal es en realidad el objetivo de este libro: penetrar en el mundo que permitió a los griegos ser lo que fueron. Y lo que fueron, en realidad, puede resumirse en una sola palabra: inmortales. El alma de Grecia si-

gue viva en todos nosotros, igual que el inagotable caudal de sus aportaciones a nuestra historia. Mas ¿cómo podría alguien como yo, habitante del siglo XXI penetrar en el mundo de los antiguos griegos? ¿Qué camino podría utilizar para que todos mis lectores tuvieran una idea cabal y segura, una especie de mapa con el que no perderse?

Hay dos caminos posibles. De uno ya he hablado en las líneas anteriores: es el camino de la razón y de la ciencia. Ciertamente, podemos explicar el mundo a través de la razón. Es una vía que el ser humano ha utilizado desde siempre y, básicamente, es la que se nos enseña desde que empezamos en la escuela nuestro proceso de formación como personas. La vía de la razón nos lleva a la filosofía y a las ciencias, puras o aplicadas. Es la vía del *lógos*, por utilizar la palabra griega que está detrás de toda actividad científica realizada por cualquier persona en cualquier lugar y en cualquier época. Ya he dicho que esta actividad racional *(lógica)*, de la que parte la ciencia, es quizá la característica más propia del ser humano, la que nos identifica como especie.

Pero hay otro camino. Es menos transitado y, con el tiempo, se ha llenado de matas y de abrojos. En realidad es más un sendero que un camino: el sendero mítico.

Este segundo camino no se basa en la razón, en el pensamiento abstracto, sino en la imaginación. Ciertamente, los mitos no son más que una explicación imaginativa, no racional, de multitud de cosas; una explicación que trata de visualizar un determinado proceso más que comprenderlo. Ésta es una idea fundamental, un punto de partida en el que voy a detenerme un momento.

¿Qué es un mito?

Igual que ha ocurrido con la ciencia, la abundancia de información y, sobre todo, el acceso inmediato a ella por parte de una enorme cantidad de gente, ha hecho que los límites entre mito, cuento y leyenda se difuminen por completo, hasta tal punto que, para la mayoría de la gente, se trata de términos sinónimos. Se dice que tal narración es un mito o una leyenda como si ambas cosas fueran lo mismo; se confunde el mito con el cuento y, a veces, se dice que un personaje es mítico simplemente porque es famoso. Esta confusión, muy generalizada, ha hecho que los mitos, asociados al mismo universo que los cuentos, hayan perdido interés desde cualquier punto de vista que no sea la pura fascinación que transmiten por sí mismos, el puro placer que nos inunda cuando contemplamos sucesos que parecen increíbles o a personajes deslumbrantes que, por lo demás, acabamos por creer que no han existido más que en la imaginación de los poetas que los crearon.

Así las cosas, el mito es rechazado sistemáticamente como fuente de conocimiento histórico, pues, una vez asimilado con el cuento, se le niega, igual que a éste, toda posibilidad de transmitir datos o hechos fidedignos. Desde mi punto de vista, ya lo he dicho, éste es un error que hay que subsanar cuanto antes y, en un sentido profundo, es uno de los objetivos más importante entre todos los que me he propuesto al escribir este libro.

Hoy, después de no pocos años de investigaciones y de dudas, estoy convencido de que los mitos son una fuente importantísima para tratar de penetrar en los misterios del pasado, aunque es necesario tener al-

gunas ideas claras de partida que nos permitan no caer en las confusiones a las que antes me refería. Si conseguimos esto, el *mýthos* es el otro camino, el sendero que puede llevarnos a un cierto grado de conocimiento sobre los sucesos que conformaron, y siguen conformando, nuestra historia.

En un sentido propio, utilizamos la palabra *mýthos* para referirnos a algunas de las interpretaciones que, sobre los hechos y sucesos de la experiencia, realiza la imaginación de un pueblo. Tales interpretaciones nos han sido transmitidas en forma de cuentos o leyendas. Ésta es una primera definición que, según creo, puede situar al lector de una manera relativamente segura, pues de ella deben deducirse dos ideas claras. La primera es que un mito es un producto de la imaginación, no de la razón; la segunda es que el mito adopta la forma del cuento o la leyenda sólo en su transmisión, no en su esencia. No es un cuento, aunque parezca un cuento.

Así pues, no todo producto de la imaginación es un mito; sólo algunos de esos productos nacidos del pensamiento en imágenes pueden considerarse mitos, como veremos inmediatamente. El hombre, enfrentado al mundo que lo rodea, reacciona mentalmente de dos maneras posibles: puede razonar en relación con el mundo en general, o en relación con las cosas de toda índole que hay en él, o, por el contrario, puede imaginar, dejar que la imaginación le permita visualizar una explicación determinada que, con el uso exclusivo de la razón, sería incapaz de encontrar.

Es evidente que todos podemos *imaginar* algo, de la misma manera que es evidente que no siempre todos podemos *razonar* algo. Por ello la razón es el vehículo de la ciencia; la imaginación es el vehículo del

mito y garantiza su difusión entre todos los estamentos sociales: hombres y mujeres, ricos y pobres, poderosos o necesitados. En términos generales, podríamos decir que en la medida en que un pueblo alcanza más desarrollo en su carrera por civilizarse, más usa la razón/ciencia y menos la imaginación/mito.

Así pues, los mitos son, al fin y al cabo, una explicación de algo, un intento de penetrar con la imaginación en territorios en los que no se puede (o no se debe) penetrar con la razón. Éste es un punto clave que quiero enfatizar expresamente: los mitos son *una explicación*. No *la* explicación, sino una explicación. En este sentido, persiguen el mismo objetivo que la ciencia y, algunas veces, que la religión: explicar el mundo.

Ésta es la diferencia fundamental entre un mito y un cuento. El cuento tiene, con el mito, el fin de inspirar alguna clase de asentimiento imaginativo y a menudo intenta revelar o registrar una verdad o, al menos, los flecos de una verdad. Sin embargo, aspira, sobre todo, a entretener y divertir y, por lo tanto, no explica nada, ni un suceso histórico ni un fenómeno natural, ni necesita, consecuentemente, tomar en cuenta las nociones que puedan tener de la realidad quienes lo escuchan o lo leen. Los cuentos no pretenden explicar el mundo, ninguno de sus aspectos, ni sus destinatarios, frecuentemente los niños, esperan que lo hagan.

Los mitos, sin embargo, pretenden siempre una explicación. Una explicación imaginativa, pero una explicación al cabo. Aun así, a veces hay dentro de un mito elementos que en sí mismos podrían ser considerados un cuento, pues los límites (igual que ocurre con los géneros literarios) no siempre aparecen con la cla-

ridad que desearíamos; con frecuencia hay zonas de fricción, ámbitos fronterizos que son difíciles de distinguir a simple vista.

Mas, a pesar de las dificultades, si la característica fundamental de los mitos, lo que los distingue de los cuentos o de las leyendas, es precisamente que son una explicación o que, en todo caso, persiguen una explicación, entonces, se preguntará el lector, ¿qué explican los mitos? ¿Cuáles son los campos en los que se adentran? Y, finalmente, ¿cómo debemos interpretarlos hoy, miles de años después de su creación?

A los mitos que explican el origen del mundo les llamamos mitos *cosmogónicos;* a los que explican el origen de los dioses, *teogónicos,* y a los que pretenden explicar el origen del ser humano, *antropogónicos.* Llamamos *sagas*[1] a aquellos mitos que tratan de explicar sucesos históricos, como el caso bien conocido de la guerra de Troya. Finalmente, llamamos mitos *etiológicos* (de la palabra griega *aitía,* 'causa') a aquellas narraciones que están relacionadas con las causas de toda suerte de cosas, desde fenómenos atmosféricos o geográficos a las costumbres de un pueblo o el nombre de una ciudad. Las diferencias entre estas clases de mitos no siempre son claras y con frecuencia pueden aparecer rasgos cosmogónicos en una saga o rasgos de una saga en un mito etiológico que pretenda explicar, por ejemplo, el origen de una leyenda local. Pero, aun así, el panorama general puede verse con una bastante claridad.

1. Palabra escandinava que en su origen significa simplemente 'narración', 'cuento'.

Creo que con este bosquejo debe bastar. Con él sólo pretendo situar al lector someramente en un mundo que es de naturaleza compleja y abigarrada, pues se trata, al fin y al cabo, del universo de la imaginación

popular, ajeno por completo a las nociones de orden, coherencia, secuencia y claridad propias del pensamiento intelectual.

El mito nos transmite sobre todo imágenes, y éstas, al contrario que las racionalizaciones propias de los intelectuales, están al alcance de cualquiera. Los mitos reflejan cómo eran las gentes que los crearon y cómo imaginaban que eran o habían sido los sucesos más importantes de su historia como pueblo; nos describen acontecimientos que a veces parecen completamente increíbles, pero, al cabo, también nos parecen increíbles otras muchas muestras del talento de Grecia que, sin embargo, podemos ver todavía hoy delante de nosotros.

Los griegos nos han legado un repertorio de mitos extraordinariamente rico. En cada relato late su corazón y en cada palabra su alma. Por eso no encontramos en los mitos griegos ni la vaguedad ni el elemento terrorífico y horrible que abunda en las leyendas de otros pueblos. Ni siquiera los pocos monstruos que habitan en sus relatos son absolutamente terribles, ni demasiado monstruosos, si se me permite la expresión. Los espectros, los demonios, los seres pavorosos no tienen demasiado sitio en los mitos griegos y, cuando aparecen, nunca son lo suficientemente espantosos como para aterrorizar por completo a quienes los contemplan. Sólo el hombre, el ser humano, medra con éxito en las leyendas de Grecia. Igual que en su historia, en su filosofía o en su religión, pues todo está hecho a la medida humana.

Aun así, la idea que tenemos de los dioses griegos es una idea falsa, en cierto sentido. Con frecuencia los asociamos a las estatuas de mármol, inmaculadamente blancas, o a las imponentes imágenes de bronce

que parecen contemplarnos con su semblante melancólico y su permanente aura de superioridad inmortal. Los dioses griegos, sin embargo, son hijos de la misma violencia que generó el nacimiento como pueblo de aquellos que luego dieron en llamarse «griegos». Tal violencia, a mi juicio, fue impuesta a los griegos por las circunstancias, por la necesidad de establecerse en tierras en las que eran unos recién llegados, y de imponer su modo de vida (basado en la guerra y en la idea de la superioridad natural del varón) a los pueblos que vivían en ellas desde antiguo. Como he tratado con detenimiento este asunto en mi libro *Hijos de Homero*[2], no volveré sobre él aquí de nuevo.

Sin embargo, lo que me propongo desarrollar en este libro no deja de ser un aspecto diferente del mismo problema: la necesidad de los primeros griegos de establecer un repertorio mitológico referido a sus dioses que acabara por desterrar las antiguas creencias prehelénicas basadas en la preponderancia del elemento femenino. La nueva mitología relacionada con los dioses, la nueva religión en definitiva, debía surgir paralela a la nueva sociedad. Fue una tarea ingente, propia de hombres perseverantes a los que la vida, en un sentido muy real, les iba en ello.

La visión que tenemos en general hoy día de los dioses griegos es el resultado de una verdadera guerra en los cielos, paralela a la que sabemos que tuvo lugar en la tierra. Para los micénicos, recién llegados a las tierras de Grecia, la batalla de la religión, la imposición de sus dioses masculinos, era vital para su supervivencia como cultura a largo plazo. En términos generales tuvieron éxito, pues hoy seguimos conociendo a dioses como Zeus, Atenea, Apolo, etc. Sin embargo, como ya he dicho, estos dioses son el resultado de una

2. Alianza Editorial, Madrid, 2006.

larga evolución. Como sus creadores, son recientes, pues el panorama de los cielos había sido, como mostraré a continuación al lector, muy diferente.

Una pequeña, pero necesaria, aclaración terminológica. Aunque pretendo no abusar de términos propios de la literatura histórica, sí me parece fundamental que los lectores de este libro tengan claras algunas ideas de partida. Una de esas ideas previas se refiere al término «griegos». La verdad es que sólo podemos hablar de griegos o de helenos (como los griegos se han llamado a sí mismos desde siempre) desde el momento en que se produce la primera penetración de pueblos indoeuropeos en la península balcánica, es decir, en torno al año 1600 a.C. Estos primeros pueblos indoeuropeos son llamados por Homero –la fuente más importante, con diferencia, en relación con este período– «aqueos». Nombres tan conocidos como Aquiles, Ulises, Áyax, etc., son nombres aqueos y representan la irrupción de los primeros griegos en la historia. La ciudad más importante de estos aqueos, según nos dice Homero y nos confirma la arqueología, es Micenas, situada en lo que luego sería la provincia de la Argólide, en la península del Peloponeso. Ésta es la razón que ha llevado a la historiografía moderna a llamar a estos hombres «micénicos». Así que el lector debe tener en cuenta que *aqueos* (término más bien poético, debido sobre todo a la obra de Homero) y *micénicos* son vocablos sinónimos que esconden una misma realidad: los primeros hombres a los que puede llamarse propiamente griegos.

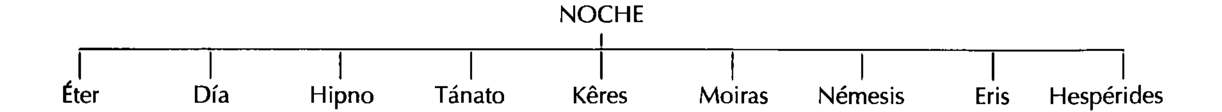
A la vez, los pueblos que habitaban la península balcánica y buena parte de las islas del mar Egeo antes de la llegada de los micénicos son designados, de manera más o menos general, con el nombre de «egeos» o «pelasgos».

Finalmente, los habitantes de la más importante de las islas del mar Egeo, Creta, son conocidos como «minoicos» en referencia a Minos, uno de los hijos de Europa, rey legendario del lugar más importante de la isla: el palacio de Cnoso.

Los mitos pueden ayudarnos a entender la historia, la filosofía, la religión; el mundo en suma. El sendero mítico serpentea con calma a través de los sueños, las imágenes y el alma de los antiguos griegos. A su vera ha nacido y se ha desarrollado uno de los más conmovedores episodios de la aventura humana: la historia de Grecia.

CUADROS GENEALÓGICOS

Hijos de la Noche

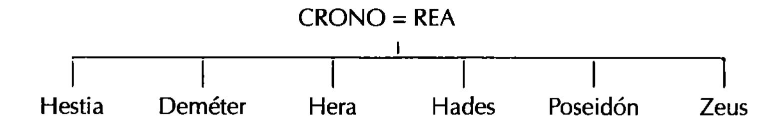


Hijos de Gea

GEA
- Sin elemento masculino: Urano, Montañas y Ponto
- Con Urano: Titanes[1], Titánides[2], Cíclopes[3] y Hecatonquires[4]
- Con Tártaro: Tifón y Equidna
- De la sangre de Urano: Erinias, Gigantes, Melias
- De los genitales de Urano: Afrodita

1. Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto y Crono.
2. Tea, Rea, Temis, Mnemósine, Febe y Tetis.
3. Arges, Estéropes y Brontes.
4. Coto, Briareo y Giges.

Hijos de Crono y Rea



PRIMERA PARTE: EL RAYO

1
EL PRINCIPIO DE TODO: LOS MITOS DE LA CREACIÓN

En el principio del mundo y de todas las cosas, sólo existía el *Caos*[1]. Desorden, choque de elementos, amalgama indefinible en la que sólo habitaba el germen de todas las cosas. Desde los orígenes del tiempo, el Caos lo inundaba todo, lo sumergía todo en sus pliegues informes, todo lo abarcaba desordenadamente, llenando de confusión las cosas visibles y las invisibles.

Mas de ese caos informe surgió repentinamente un latido, una convulsión de vida y de belleza que, al paso de un tiempo improbable, fue trocándose en un cuerpo hermosísimo, de carne y de sangre: el cuerpo de una mujer. Rodeada por un mundo inestable en el que tierra y agua estaban amalgamados todavía, se puso a danzar sobre las olas, desnuda y magnífica, hasta que, por efecto del movimiento de su danza, el mar, el cielo y la tierra se separaron. Su nombre era Eurínome.

1. El concepto de Caos como personificación del desorden inicial del que, de una manera u otra, surgen las primeras vidas de dioses y hombres, es una idea afortunada que habrá de repetirse en los mitos teogónicos que el poeta Hesíodo, del siglo VI a.C., instaura para siempre en la literatura mitológica griega.

El mundo comenzó a tener una apariencia ordenada y abarcable. Aun así, la diosa primigenia, la madre universal, siguió danzando, y su cuerpo creó una corriente vigorosa, un remolino preñado de su respiración y de su aliento, rebosante de la humedad que, igual que las gotas del rocío, iba desprendiéndose de su cuerpo en movimiento. Poco a poco una espiral fue rodeándola, abarcándola: por primera vez el lugar en que la tierra habría de asentarse pudo oír el grito del viento.

De todos los lugares partieron los vientos, unos suaves y húmedos, otros violentos y helados. Una desordenada sinfonía de agudos gritos pobló el horizonte hasta que, sometidos a la cadencia que marcaba la danza de la diosa, un solo sonido pareció sobreponerse a los otros y llenar con su música todos los espacios infinitos. Había nacido el primer viento, el viento del norte, el Bóreas, rebosante de frío y de misterios. Por doquier su aullido movía las cosas del mundo y esparcía semillas de las que brotaban nuevas criaturas.

La diosa, incansable, siguió danzando hasta que el frío Bóreas fue enfriando sus desnudos miembros. Entonces relajó su cuerpo y alargó sus brazos con el gesto complacido; tomó entre sus manos al viento y lo frotó con fuerza, sin desmayo, con un ritmo creciente y decidido. La fría esencia de Bóreas fue templándose entre las manos de la diosa y su naturaleza etérea pareció tomar cuerpo en el calor que las manos de Eurínome le regalaban. El viento del norte pareció condensarse, adquirir un volumen visible que se convulsionaba al compás del movimiento de la diosa, y entonces, del calor de ese frotamiento, nació un ser de forma casi líquida, como si el manantial de viento que escapaba de las manos de Eurínome hubiera adoptado la forma sinuosa de un río. Así llegó al mundo Ofión, la gran serpiente.

Eurínome aumentó el ritmo de su danza, que fue tornándose más frenética, más rápida, buscando el calor que la presencia de Bóreas le quitaba. Ofión observaba los movimientos, percibía con su lengua de ofidio el aroma que Eurínome desprendía en cada una de sus inclinaciones, en cada uno de sus giros, y sus ojos, atrapados por aquella belleza en movimiento, se fueron clavando en el cuerpo de la diosa, hasta que el deseo lo venció.

Ella notó cómo su cuerpo era rodeado, ceñido por los anillos de la serpiente que ella misma había creado, e, igual que Ofión, sintió que un calor dulce y violento se pegaba a todos sus miembros, y se entregó a él sin resistencia. Fundidos ambos en un abrazo inflamado y caluroso, copularon furiosamente, al abrigo del frío Bóreas que los contemplaba[2].

Eurínome quedó preñada de Ofión; abandonó su danza y, agotada y satisfecha, habitó entre las aguas, dejándose mecer por el eterno movimiento del mar. Entretanto, en su interior crecía, por primera vez, el germen de la vida. Contemplaba las crestas de las olas y seguía con la mirada su rumbo infinito, abrumada por el peso de la soledad de un mundo en el que nada alentaba todavía y en el que tierras y aguas, separadas ya por el impulso de su danza, no eran más que tristes y silenciosos desiertos vestidos por sombras permanentes.

Mas un día Eurínome sintió en su vientre el movimiento violento de la vida. Asustada como cualquier madre primeriza, se acercó a una costa desconocida donde, convulsionada y expectante, depositó en el suelo un huevo brillante y luminoso: el llamado huevo universal. Ofión se enroscó en él, le dio calor mientras la diosa contemplaba, agotada, el efecto de su esfuerzo entre los anillos de aquel amante nacido de sus manos y de la semilla invisible del viento del norte. Ofión se entregó con pa-

2. Había una creencia antigua y asentada según la cual el Bóreas, el viento del norte, fertilizaba a las yeguas sin necesidad de un semental. Probablemente trataba de explicar el hecho de que éstas, con frecuencia, vuelvan sus grupas hacia el viento. Homero lo sostiene en *Ilíada*, 20.223 y ss.

sión y con torpeza a aquella tarea secundaria de prestar el calor de su cuerpo al huevo de la vida; presionó con tal fuerza que lo rompió.

Entonces Eurínome observó el prematuro nacimiento de sus hijos. Un nacimiento que era, a la vez, el del mundo que conocemos. El sol llenó con su luz los días y la luna llenó de sombras las noches; los planetas iniciaron sus errantes caminos por el cielo y las estrellas lo iluminaron; los montes rivalizaron con los valles en lo que antes eran sólo llanuras baldías; brotaron los árboles y fluyeron los ríos, en cuyas riberas germinó la hierba, y prosperaron las flores. Eurínome y Ofión, satisfechos y felices, se retiraron a las faldas de un monte que ya nunca dejaría de ser sede permanente de dioses y sueños: el monte Olimpo. Allí vivieron contemplando cómo palpitaba de vida el nuevo mundo que ellos habían creado.

Mas la felicidad de ambos fue efímera. Ofión, arrogante y vanidoso, como tantos otros seres masculinos de la tierra, afirmaba que él había creado el universo. Su ánimo se llenó de engreimiento, y sus ojos de desprecio hacia la mujer que compartía con él las cumbres del monte sagrado. Empezó a verla como una rival y no como una esposa, y su corazón fue llenándose de un sentimiento difícil de precisar: los celos. Quizá creyese que ella era sólo un mal inevitable, una rémora impuesta por la necesidad; un cuerpo del que disfrutar cada vez que lo asaltara la urgencia del deseo.

Eurínome fue percibiendo el cambio, la metamorfosis que iba transformando poco a poco a Ofión en un ser inconstante, cruel y jactancioso. Desde la cumbre del Olimpo, asomada al mundo que ella había creado, se preguntaba qué razón podía privar a su compañero de la felicidad de aquella contemplación, del orgullo de sentirse parte de ella. La tierra, fértil y hermosa, podía ser hogar

de toda clase de criaturas y cosas, y era lo suficientemente grande como para que ninguna suerte de competencia tuviera que establecerse entre ellos.

Muchas noches, olvidada de las preocupaciones, dejaba que su cuerpo descansara sobre el tapiz de hierba que cubría el suelo de la tierra. Clavaba sus ojos en el brillo de los astros y sus sentidos filtraban todas las señales que la vida, plena y pujante, creaba a su alrededor. Sentía, mecida por sus cantos, los animales nocturnos, y se entregaba al abrazo de las brisas que, cada noche, calentaban la tierra con el roce de su paso. Respiraba hondo, retenía los olores, la humedad del rocío, el frescor de la madrugada, y cuando los rosados dedos de Aurora acariciaban su rostro, dejaba que su cuerpo fuera abrigado por el tenue calor de los primeros rayos del sol.

Algunas veces Ofión, ocioso y aburrido, contemplaba a escondidas el cuerpo de Eurínome. Por alguna razón su corazón palpitaba de excitación al sentir que ella permanecía ajena a su presencia, abandonada a un placer que él desconocía. Percibía sobre sus pechos la luz de la luna y sobre sus muslos tersos la humedad de la noche y el calor de la aurora. Su cuerpo de serpiente se tensaba y sus ojos intentaban captar los matices, las formas, como si cada nuevo y pequeño descubrimiento aumentara aquel placer que, sin saber por qué, parecía estar siempre a punto de desvanecerse.

Tiempo atrás, cuando la sorprendía sola y desnuda en las noches suaves del verano, solía acercarse a ella, abrazar su cuerpo con sus múltiples anillos y compartir la felicidad que parecía emanar de su presencia. Mas, lentamente, a la vez que había enraizado en él un sentimiento de competencia, de rivalidad y de celos, su deseo se había transformado. Su corazón latía no de amor, ni de agradecimiento, sino alimentado por un apetito que explota-

ba en su interior como una fruta mordida con violencia. Necesitaba afirmar su superioridad; necesitaba que lo reconocieran como dueño de todo. Un deseo de posesión se había ido filtrando en el interior de su ánimo.

Una noche comprendió que también necesitaba poseer a Eurínome. Ya no deseaba su amor, su comprensión, su complicidad o su ternura. Quería asentar sobre ella su dominio, sometiéndola, obligándola a satisfacer sus deseos con la obediencia ciega de quien es un inferior. Al pensar en ello, al imaginar la sumisión de aquella mujer cuya danza había creado todas las cosas, sus ojos se empequeñecían, la lengua se cargaba de humedad y de tensión, los pálidos colores de los anillos de su cuerpo adquirían un tono denso y los músculos de su cuerpo se tensaban, como las apretadas mandíbulas de un depredador.

Aprovechó las sombras de la noche. Lenta y silenciosamente su cuerpo de ofidio se deslizó por la tierra hacia el lugar en que ella se abandonaba a la contemplación del mundo. Cuando la vio, detuvo su movimiento y relajó su respiración. Decidido como estaba a reclamar su dominio, sintió que la contemplaba con unos ojos nuevos y que la llama de un deseo irreprimible lo abrasaba por completo. Se acercó a ella y la aprisionó con sus anillos de serpiente.

Eurínome, sorprendida y apremiada, percibió enseguida que Ofión no deseaba su amor aquella noche. La violencia de su abrazo, el calor de su cuerpo, la ventana casi cerrada de sus ojos y el olor acre que se desprendía de los pliegues de su piel, pusieron en guardia todos los resortes de su cuerpo. Intentó zafarse de aquel abrazo que doblegaba contra su voluntad sus miembros; intentó evitar que Ofión violara su cuerpo y poseyera su ánimo. Pero fue inútil: el ofidio, vencido por su deseo de poseer, anuladas sus percepciones, no cejó, ni aflojó su abrazo.

Ella entonces, irritada, lo golpeó con su talón en la cabeza. El golpe arrancó los dientes de Ofión e hizo que su cuerpo, erecto y febril, se contrajera en una mueca grotesca y doliente. Sobre la tierra se escuchó el seco impacto de los dientes que, llenos de saliva todavía, se mezclaron con la arena. Mirándolo torvamente, cogiendo su cuerpo con las manos, Eurínome lo precipitó a la penumbra de las cavernas subterráneas. Los ojos de Ofión ya sólo fueron capaces de percibir la oscuridad y el silencio. Una extraña paz, un agrio bienestar atrapó su ánimo, y la percepción de su debilidad lo llenó de vergüenza.

La violencia de Ofión hizo comprender a Eurínome la necesidad de ordenar el mundo y de establecer alguna suerte de cuidado. Entonces, en la cúspide de su dominio, comenzó a compartirlo y a delegar en otros seres surgidos de su danza los poderes que habrían de hacer que el mundo perdurara. Y así, vencedora y satisfecha, puso a un titán y a una titánide[3] al cuidado del sol, la luna y los planetas Mercurio, Venus, Marte, Júpiter y Saturno[4], en un intento, el primero, por hacer que el *kósmos* ('orden') comenzara a desplazar al caos.

Finalmente, una vez que los planetas, el sol y la luna fueron sometidos a leyes que podían regular la naturaleza de su perenne movimiento, sobre la región de Arcadia, en una tierra que recibió después el nombre de Peloponeso, nació del suelo el primer hombre mortal. Su nombre fue Pelasgo.

Pelasgo, hijo de la tierra y del primer orden del universo, enseñó a los otros hombres a construir cabañas y a cubrir su cuerpo con pieles de animales.

3. Inmediatamente explicaré quiénes eran los titanes y sus hermanas, las titánides.

4. Son las siete fuerzas planetarias que regían los siete días de la semana en la antigua astrología babilónica. En Grecia la semana de siete días dejó de utilizarse probablemente cuando fue abandonado el culto a los titanes, cuyo número, por cierto, quedó establecido en doce. Este número se vio influido por el de los signos del zodíaco y, también, por el de los meses. Los griegos sustituyeron la semana de siete días por un período de diez al que llamaron década, y dividieron los meses en períodos de tres décadas. Este sistema, curiosamente, fue adoptado por la Revolución Francesa.

La civilización griega es profundamente religiosa. La mayoría de sus creaciones hunden sus raíces en alguna clase de experiencia religiosa y por todas partes los dioses aparecen haciendo y deshaciendo todo a su antojo, sin razón aparente muchas veces. Estudiar quiénes son esos dioses y cómo surgen es una necesidad previa para cualquier persona que pretenda comprender a los antiguos griegos.

Ahora bien, los pueblos que habitaban desde tiempo inmemorial la península balcánica, los llamados egeos o pelasgos, desarrollaron algunas explicaciones míticas en relación con la creación del mundo que, a pesar de que nos son conocidas de manera relativamente vaga y fragmentaria, podemos establecer con una cierta precisión. En realidad, estos mitos que explicaban el origen del mundo y de los dioses son los que se encontraron los micénicos, los primeros griegos, al asentarse en tierras egeas.

Sinceramente, creo que una condición imprescindible para su florecimiento como civilización dominante fue transformar estas leyendas y conseguir que, tras algunas generaciones, los habitantes de la Hélade adoptaran como suyos los mitos micénicos que trataban de explicar la creación del mundo y la aparición de los dioses. En realidad era el punto de partida, los cimientos de un nuevo mundo que habría de alzarse sobre las cenizas de la antigua civilización egea.

El mito que acabo de narrar es todo lo que puedo deducir de las leyendas prehelénicas que revelaban la creación del mundo y de un cierto número de los elementos visibles del cosmos. En los textos conservados de la literatura griega posterior, estas leyendas, como era de prever, sólo son tratadas de una manera incompleta y marginal, pues se trata de un modelo de

mito cosmogónico que la tradición micénica trató de enterrar, con éxito, para siempre.

No obstante, la referencia más explícita está, que yo sepa, en Apolonio de Rodas, un autor del siglo III a.C. En su obra, que narra el viaje de Jasón y los argonautas[5] en pos del vellocino de oro, Apolonio pone en boca de Orfeo, uno de los miembros de la expedición, palabras que, de paso, se enmarcan en el contexto de una verdadera explicación cosmogónica:

> Cantaba Orfeo cómo al principio Ofión y Eurínome, hija del Océano, tenían el dominio del nevado monte Olimpo y cómo, ante la fuerza de sus brazos, cedieron su poder el uno a Crono, la otra a Rea, y se precipitaron en las olas del Océano[6].

Como puede ver el lector, el mito está ya modificado, aunque se hace una referencia expresa al dominio universal (el dominio del Olimpo) que, en un tiempo, ejercieron tanto Ofión como Eurínome[7]. Naturalmente, los mitos no pueden enterrarse para siempre si no es mediante un proceso de absorción de sus elementos y de sus protagonistas en otras leyendas que, en el fondo, no hacen otra cosa que reciclar los modelos anteriores en virtud de muy diferentes intereses, no siempre conscientes.

Aun así, a pesar de todas las limitaciones y de la escasez de datos y referencias que las fuentes posteriores muestran en relación con esta leyenda fundacional, en el relato mítico prehelénico, antiquísimo, están claras, según creo, algunas cosas. Es importante resaltarlas porque, en el fondo, lo que pretendo constatar es que, desde el primer momento, los griegos micénicos percibieron el peligro que las ideas y creencias de los

5. La tripulación de la nave *Argo*.

6. *Argonáuticas,* 1.496 y ss. Las traducciones de fuentes griegas y latinas, salvo que haga alguna consideración en contrario, son mías.

7. En otros lugares de la literatura griega aparecen referencias a Eurínome, aunque, como ya he dicho, contienen serias modificaciones en relación con el mito original. Si el lector tiene interés, puede ver Tzetzes, *Sobre Licofrón,* 1191. Huellas de este mito pueden rastrearse también en los misterios órficos, en la leyenda beocia de los dientes del dragón y en algunas noticias que nos han llegado a través de autores posteriores como el erudito Ateneo (ss. II-III a.C.).

habitantes de la península balcánica representaban para el éxito del modelo social y religioso que aspiraban a perpetuar para siempre. Tal modelo se basaba en la supuesta superioridad del elemento masculino (Ofión) sobre el femenino (Eurínome).

Lo primero que, a mi juicio, está claro es la existencia de una diosa (no un dios) universal, lo que parece sugerirnos un mundo en el que las mujeres eran el sexo dominante. Los hombres debían de estar destinados a tareas subordinadas, como también parece indicarnos el trabajo de Ofión (un ser creado por Eurínome), consistente en incubar el huevo puesto por la diosa. Aun así, incluso en este trabajo secundario, Ofión se muestra relativamente incompetente, pues rompe con la presión excesiva de los anillos de su cuerpo el huevo universal. Nuestra primera conclusión es que la vida (y todo lo demás) surge gracias a un proceso en el que el elemento masculino sólo actúa de manera incidental.

En relación con este asunto de la prioridad femenina, es clara la relevancia incuestionable de la maternidad frente a la paternidad, que parece no contemplarse o, en todo caso, no representar ningún honor. La fecundación de las hembras se atribuye a procedimientos externos como el viento, especialmente el viento del norte o Bóreas. Es de resaltar cómo en muchos lugares del Mediterráneo se consideraba (y me atrevo a decir que se considera todavía) al viento del norte como especialmente salutífero, lo que originó que, con frecuencia, las casas se construyeran con sus fachadas principales orientadas al frío septentrión. También se atribuyen a este viento helado propiedades curativas de toda índole, especialmente en relación con dolencias pulmonares. En el mundo que se esconde de-

8. En las excavaciones arqueológicas de Creta han aparecido estatuillas de mujeres que tienen serpientes en las manos. Este tipo de mujer es llamado en la lengua micénica, el primer griego escrito de la historia, *pótnia therón*, «Señora de las fieras».



La «Señora de las fieras» o «de las serpientes». Estatuilla encontrada en el palacio de Cnoso. La mujer, con los pechos desnudos (quizá simbolizando la fertilidad), sostiene dos serpientes en las manos y tiene un felino sobre la cabeza. Se muestra misteriosa y dominadora. Museo de Iraklio.

9. Especialmente Hesíodo, Apolodoro, Estéfano de Bizancio y Pausanias.

trás del mito de Eurínome y Ofión, un mundo muy antiguo, parece plausible suponer que los mecanismos de la paternidad no estuviesen todavía demasiado claros o, quizá más probablemente, que el padre fuera secundario e, incluso, ocasional.

Por otra parte, la serpiente aparece constantemente al lado de la diosa[8]. Debo decir que se trata de un animal que no tiene las connotaciones negativas que tendrá después en el mito hebreo de Adán y Eva. Sin duda este animal propio de la tierra, dotado de la aparente capacidad de renovarse por completo (el cambio de piel) fue asociado con la mujer de una manera sistemática en buena parte de los mitos prehelénicos. Sin embargo, la maldición que cae sobre ésta en las leyendas hebreas que dieron base mítica al cristianismo, arrastró también a la serpiente, que, siendo considerada un animal claramente femenino, compartió con las mujeres un destino maldito y doloroso.

Otro elemento importante de este mito inicial es la aparición de los titanes y de sus homólogas femeninas las titánides. Una vez modificado el mito en época helénica, ambos formaron parte esencial de una auténtica guerra en los cielos, conocida por la tradición con el nombre de «titanomaquia». Pero hasta ese momento, los titanes y las titánides, al menos por lo que sabemos de la mitología mesopotámica, eran divinidades que regían la semana. No tenemos una idea clara de cómo se introducen en Grecia, pero el hecho es que lo hacen en tiempos muy tempranos, con toda seguridad premicénicos. Una vez que la semana de siete días dejó de aparecer en el calendario griego, el número de titanes fue fijado en doce, una cifra que sin duda está relacionada con los signos del zodíaco. Muchos autores griegos[9] nos dan listas de sus nombres.

En todo caso, es plausible suponer que cuando estos mitos y cultos se introdujeron en Grecia, cada titán fue emparejado con una titánide. Como no sé en qué fecha ocurrió esto, no me atrevo a dar una explicación. De cualquier manera, como ya he dicho, los titanes y las titánides estuvieron asociados desde un principio a la semana de siete días que los griegos posteriores rechazaron. Los nombres babilónicos de los días fueron adaptados por los astrólogos griegos y, finalmente, sus equivalentes latinos, desafiando el tiempo, siguen prestando su nombre, con alguna pequeña variación, a cada uno de los días de nuestra semana[10].

El mito que acabo de contar fue transformado en época muy temprana, pues ya Homero nos ofrece testimonios de este cambio. En términos generales, tal cambio tenía el sentido de terminar, poco a poco, con este mundo matriarcal en el que Eurínome, reflejando fielmente la situación social de quienes la imaginaron, aparecía como la gran diosa rectora de todo el universo.

Si es verdad que los dioses son el reflejo de aquellos que los crean, era lógico que los mitos de los nuevos pobladores de Grecia, los micénicos que llegaron procedentes del norte, transformaran un estado de cosas que no cuadraba bien con la nueva sociedad, claramente patriarcal.

Sin embargo, antes de que esta transformación se consumara ya se habían reunido en torno al nombre legendario de Orfeo algunos mitos que, en cierta medida, diferían del protagonizado por Eurínome. Orfeo es uno de los personajes más difíciles y complejos de la mitología griega y los mitos relacionados con él están cargados frecuentemente de episodios oscuros muy difíciles de interpretar. Estos repertorios de leyen-

10. El calendario romano establecía ya que los días de la semana eran los siguientes: *Lunae dies* («día de la luna», nuestro lunes); *Martis dies* («día de Marte», nuestro martes); *Mercurii dies* («día de Mercurio», miércoles); *Iouis dies* («día de Jove» o Júpiter, jueves) y *Veneris dies* («día de Venus», viernes). También establecía el *Saturni dies*, es decir, el «día de Saturno» que conserva, por ejemplo, la semana inglesa *(Saturday)*, pero que nosotros cambiamos por «sábado», término que deriva de *Sabbath*, vocablo hebreo que significa 'descanso'. Finalmente, el *Solis dies* o «día del sol» fue también sustituido en nuestra semana por el *Dominicus dies* o «día del Señor», aunque, también en este caso, la semana inglesa lo mantiene literalmente: *Sunday*.

das, asociados desde tiempos remotos con su nombre, evolucionaron de tal manera que llegaron a convertirse en una verdadera teología sobre la que se ha escrito una abundante literatura. Esta teología órfica, atestiguada en la iconografía cristiana, ejerció una notable influencia en la formación del cristianismo primitivo.

Desgraciadamente, los rituales órficos adquirieron muy pronto la consideración de *misterios,* de manera que se convirtieron en un conjunto de prácticas secretas que, igual que ocurrió con el cristianismo posteriormente, estaban fundamentadas en ritos de iniciación. Junto con los misterios de Deméter, constituyen uno de los fenómenos religiosos más notables de la antigua Grecia.

Por lo que podemos entrever de la literatura fragmentaria de carácter órfico que ha llegado hasta nosotros, los mitos de la creación que luego fueron asumidos por la teología órfica y convertidos en una verdadera religión, no ponían en cuestión el papel preponderante del elemento femenino, sino que, más bien al contrario, lo sistematizaban y enfatizaban. En este punto es imposible dilucidar si las leyendas que fueron asociadas con Orfeo en épocas posteriores son anteriores o no al mito prehelénico de Eurínome y Ofión, pero, en todo caso, van en la misma línea. Probablemente tienen una antigüedad parecida, aunque fueron ordenadas posteriormente en torno a la figura de Orfeo.

En términos generales, los órficos creían que era Noche la que puso el huevo universal después de haber sido fecundada, igual que Eurínome, por el viento. La primera criatura en salir de ese huevo de plata, que simboliza muy probablemente a la Luna, fue Eros, el amor, divinidad que pone en movimiento todo el cos-

mos y que asegura la perpetuación de las especies. En un principio vivía en una cueva con su madre, Noche, que gobernaba el universo. Hasta aquí, las diferencias con el mito de Eurínome son de detalle, como el lector puede ver fácilmente.

Es Homero quien da ya testimonio del cambio que se avecinaba en algunos pasajes de la *Ilíada*. En 14.201, por ejemplo, dice que el Océano es el padre de todos los dioses y en 18.399 (en palabras del dios Hefesto) que Eurínome, cuya presencia en la *Ilíada* es completamente marginal, es hija del Océano[11].

Sin embargo, el cambio profundo tuvo lugar fuera de los textos homéricos. Naturalmente, no sigue una sola línea ni es unitario en todas las regiones de Grecia, pero muestra claramente que los nuevos tiempos requerían una adaptación, cuando no una transformación total, de los mitos cosmogónicos y teogónicos preindoeuropeos.

Fue otro poeta, Hesíodo, el que, a mi juicio, fijó en su *Teogonía* esta nueva línea mítica que habría de ser aceptada por los griegos como la única y, consecuentemente, convertida en una verdadera religión: la religión olímpica. Lo que voy a narrar a continuación es, en síntesis, esa explicación mítica que los griegos antiguos daban del nacimiento del mundo y de los dioses. En estas leyendas, según creo, están todos los elementos que nos informan del complicado paso de la sociedad egea a la micénica, ya propiamente griega. O, por decirlo con otras palabras, de la sociedad matriarcal a la patriarcal. Se trata de un paso decisivo que ha marcado la historia de Occidente hasta nuestros días.

A pesar de que estas leyendas tienen el «aspecto» de una pura fantasía, de una invención propia de poetas, contienen el germen de algunos cambios deci-

11. En la *Odisea* ya no aparece Eurínome.

sivos que, por esta vía del mito, han permanecido para siempre en ese lugar inespecífico, etéreo, indefinible, de nuestro cerebro que llamamos 'memoria colectiva'. Estas primeras leyendas son los genes, el ADN sobre el que se ha ido formando el corazón y el cerebro de Occidente.

2
SOMBRAS QUE SE DESVANECEN: LOS HIJOS DE LA NOCHE

En el principio era el Caos. Un desorden primordial lo rodeaba todo, lo impregnaba todo, de manera que no era posible distinguir la tierra de las aguas, la noche del día ni la luz de las sombras. Todo estaba vacío y la nada, previa a la creación, impedía la generación de los elementos del mundo. Mas, con el tiempo, nacieron Gea[1] (la tierra), la de amplio pecho, sede siempre segura de los inmortales que habitan las nevadas cumbres del Olimpo[2], y Eros (el amor), el más hermoso entre los dioses inmortales, aquel que afloja los miembros y cautiva dentro de sus pechos el corazón y la sensata voluntad de hombres y dioses[3]. Junto a Gea y Eros existía una criatura terrible, personificación de los lugares más tenebrosos y profundos de la tierra. Su nombre era Tártaro, tan hondo bajo el suelo como lejos está el cielo de la tierra: en torno a él se extiende un muro de bronce y una oscu-

1. En griego, *Gaîa*, nombre que transcribimos como Gea.
2. Hesíodo, *Teogonía*, 116 y ss. En general, utilizaré para esta obra de Hesíodo la traducción de Aurelio Pérez y Alfonso Martínez, publicada en la Biblioteca Clásica Gredos en 1978.
3. *Ibidem*, 120 y ss.

ridad de tres capas envuelve su entrada; en sus entrañas se hunden las raíces de la tierra y del mar[4]. Invisible y lejano, es la personificación del lugar donde se asientan los cimientos de todo el universo conocido.

El mundo, en sus inicios, estaba compuesto por estos elementos primordiales, no propiamente dioses, sino previos a los dioses y, a la vez, semilla de su origen. Caos, Gea, Eros y Tártaro, conmovedoras personificaciones anteriores a todo orden establecido.

Mas un universo de criaturas amenazantes comenzó a desarrollarse a partir de ellos.

Del Caos, espontáneamente, sin ninguna intervención pensada o sugerida, surgieron dos seres tenebrosos, cuya esencia es la oscuridad y las sombras: Noche *(Nýx)*, personificación de las sombras, madre fecunda, y Érebo, las tinieblas subterráneas; dos hermanos oscuros cargados de misterios. Él vive debajo de Gea, en cada grieta profunda, en las húmedas y frías profundidades, en los lugares en que la tierra se abre y crea cavernas perdidas e invisibles, y ella en el extremo occidente, más allá del país de Atlas, donde los rayos del sol se ocultan cada día.

De estos elementos primordiales iba surgiendo un mundo que, poco a poco, fue llenando el vacío inicial y ordenando el caos primitivo. Despacio, las sombras fueron cediendo terreno a la luz y el cosmos empezó a poblarse. Esta generación de los primeros seres que empiezan a tener cara y cuerpo concretos, son, en algún caso, hijos de Tártaro, pero, sobre todo, de Noche y de Gea. Ambas engendraron muchos hijos que se desplegaron por los lugares del mundo, amenazantes unos, benefactores otros.

Todo comenzaba a llenarse de seres sin rostro definido, de imágenes que iban creciendo en la imaginación de los hombres igual que crecían las sombras de la duda

4. *Ibidem*, 727 y ss. Homero en *Ilíada* 8.12 dice: «[...] el Tártaro de honda tiniebla / lejos allá, donde es más profundo el abismo so tierra, / allí donde está de bronce el umbral y de hierro las puertas / tanto de infiernos abajo cuanto es del cielo a la tierra». Como en *Hijos de Homero*, utilizo la traducción de A. García Calvo para la *Ilíada*. Las razones son las mismas que di entonces. Sé que es un trabajo que ha merecido críticas, algunas de ellas fundadas (a pesar de que no las comparto), pero me sigue pareciendo la mejor traducción de Homero que hay en español. El lector tendrá las mismas dificultades que los griegos de la época clásica para entender cabalmente el texto, pero ésta es una característica fundamental de un lenguaje que sólo héroes y dioses emplean.

y de la ignorancia, en unas mentes acosadas por una naturaleza cuyas leyes todavía no era posible interpretar. Aun así, los hijos de Noche, de Tierra y de Tártaro iniciaban un camino que habría de procurar a los habitantes de aquellas épocas remotas un bien imprescindible: la tranquilidad. Una tranquilidad que nacía del convencimiento de que el mundo estaba regido por fuerzas que escapaban por completo del control del hombre. Quizá fuera éste el momento en que empezó a parecer indispensable llevarse bien con tales fuerzas.

Noche[5], hija del Caos, hermana de Érebo, engendró un gran número de hijos, algunos de los cuales han desempeñado un papel muy importante en la mitología griega. Quizá debido a su naturaleza oscura y sombría, comenzó por buscar algo de claridad, una luz que resaltara todavía más su naturaleza.

5. Aunque, como es natural, su genealogía ha sido rehecha muchas veces a lo largo de la historia literaria de la mitología y, por lo tanto, las variantes abundan, Noche tuvo los siguientes hijos: dos elementos naturales (Día y Éter) y toda una lista de abstracciones personificadas en Hipno (Sueño), Tánato (Muerte), las Kêres, Moro (Suerte), Momo (Burla), Angustia, Moiras, Némesis, Ápate (Engaño), Filotes (Ternura), Geras (Vejez), Eris (Discordia) y las Hespérides.

DÍA Y ÉTER

Era un mundo poblado sólo por crepúsculos. Entristecida, Noche deseó crear un espacio de luz que le permitiera descansar de su inacabable esfuerzo por vivir siempre. Miró a su hermano Érebo, hecho de su misma esencia sombría, y se unió a él en una de las grietas, de las húmedas cavidades que hieren el cuerpo de la tierra. Fue un abrazo casi invisible, rodeado por la oscuridad, del que la noche quedó preñada de dos hijos que, como ella, habrían de ser elementos fundamentales del nuevo e incipiente cosmos. El caos empezaba a diluirse y el mundo podía empezar a ser comprendido.

Los dos primeros hijos de Noche fueron Día y Éter. Día, como personificación de la luz, era una divinidad femenina, nacida para repartirse con la noche el espacio de

los días, y procurar así descanso a su hasta entonces infatigable madre. Pero esta característica la condenaba desde el principio a no encontrarse con ella más que en los fugaces instantes del amanecer y del ocaso, cuando el día y la noche se encuentran en los extremos del mundo.

Es allí, en las remotas tierras de la tarde, donde Noche y Día se acercan y se saludan entre ellas, madre e hija, un momento, un huidizo segundo en el que sus cuerpos se rozan, deseosos ambos de poder abrazarse. Mas el rumbo del tiempo, una de las exigencias del cosmos frente al caos, del orden frente al desorden, les impide ese instante de felicidad en el que poder cumplir su más íntimo deseo.

Y entonces, en el gran vestíbulo de bronce, cuando una se dispone a entrar, ansiando el abrazo reparador y confortante, ya la otra está yendo hacia las puertas. Nunca aquella morada acoge a ambas entre sus muros, sino que siempre una de ellas, fuera del palacio, da vueltas por la tierra mientras la otra espera dentro hasta que llegue el momento de su viaje. Una, la más joven, la hija hermosa y dulce, ofrece a los habitantes de la tierra la penetrante luz; la otra, envuelta siempre en densas sombras, les trae en sus brazos la oscuridad y el sueño, hermano de la muerte.

Noche parió también a un hermano gemelo de Día, de nombre Éter. Es el cielo superior, donde la luz se engendra y es más pura e intensa que en el cielo cercano a la tierra[6]. Habita en un lugar que los ojos humanos apenas pueden percibir, deslumbrados por la luz penetrante que en su interior se genera de continuo.

6. Higino (*Fábulas*, pref.) da otra genealogía de Éter, y Cicerón (*Sobre la naturaleza de los dioses*, 3.44) lo hace padre de Júpiter y de *Caelus*, el Cielo. En este punto, sigo la genealogía propuesta por Hesíodo.

HIPNO Y TÁNATO

Son hermanos gemelos. Hipno *(Hýpnos)* es la personificación del sueño y Tánato *(Thánatos)*, de la muerte. Esquivos, fugaz uno, eterno el otro, permanecen juntos, asediando cada día a todos los hombres.

Hipno vive en la salvaje isla de Lemnos, en el norte del mar Egeo[7]. Se trata de una isla desierta, rodeada por feroces acantilados, lugar maldito donde el arquero Filoctetes, en los tiempos de la guerra de Troya, habría de penar su destino desdichado.

Hipno habita una cueva profunda, en el fondo de un valle. Es un paraje solitario donde nunca penetra la luz del sol y el terreno exhala humo, una niebla incierta que ahoga la luz en el dogal de un permanente crepúsculo. Nunca se oye el canto del gallo, que llama a la aurora e invita a los mortales a abandonar el sueño, ni los perros rompen con sus ladridos el lúgubre silencio. Ni siquiera puede oírse el sonido de las ramas mecidas por el viento, ni el rumor de los árboles: sólo el murmullo de un arroyo, con agua que brota del Leteo[8], rompe el silencio casi mortal de aquel húmedo paraje e invita, con su ronroneo de agua y de guijarros, a caer en manos del sueño. A la entrada de la gruta prosperan esparcidas toda suerte de adormideras y de plantas de cuyos jugos extrae la noche el cálido sopor que esparce por la tierra.

La memoria mítica de los hombres ha olvidado pronto a Hipno, del que apenas sobrevive algún recuerdo, un oscuro y minúsculo rincón perdido en la mansión del mito. De ese rincón, polvoriento y olvidado, emerge una de las más hermosas leyendas de la mitología griega, una de las pocas leyendas en las que Hipno tiene un papel protagonista.

Endimión era un joven pastor acostumbrado a vagar con sus rebaños por las agrestes tierras del Peloponeso. Desde alguna de las lomas que pueblan el sur de Gre-

7. Eso es lo que nos dice Homero. Sin embargo, los autores latinos cambian la localización de la morada de Hipno. Así Virgilio (*Eneida*, 6. 278) lo sitúa en el infierno, y Ovidio (*Metamorfosis*, 592) en el país de los cimerios, pueblo escita (o tracio) que habitaba en tierras lejanas que podrían situarse en torno a la península de Crimea, territorio de la actual Ucrania, en las costas del mar Negro. Para Homero, los cimerios eran un pueblo legendario que habitaba en los confines del mundo, en un lugar permanentemente cubierto de niebla. Aunque he preferido situar a Hipno en Lemnos, utilizo para la descripción de su morada a Ovidio.

8. Uno de los ríos del infierno. Sus aguas tranquilas invitaban al descanso y hacían olvidar a las sombras de los muertos los deseos de la vida.

cia, tumbado al frescor de las sombras, contemplaba cada noche a Selene, la luna, la eterna compañera de los pastores solitarios. Rodeado por la soledad, seducido por el canto de los búhos y el rumor del viento entre los olivos, aquel pastor se acostumbró a la compañía de la luna, a la que observaba mecido por el esplendor de algunos de sus sueños. Descubría sus cambios, seguía su rumbo, esperaba su presencia y añoraba su ausencia en las raras noches en que alguna nube le hurtaba su hermoso rostro plateado. Sólo Hipno, el sueño, lo martirizaba, pues le privaba de la contemplación de quien, dulcemente, se iba constituyendo en su único amor, en su único anhelo. Luchaba con fuerza, intentaba resistirse al cansancio abriendo los ojos, impidiendo que los párpados cerrasen la puerta que le mostraba la plateada luz de su amada.

Selene, desde el cielo, percibía la pasión de aquel pastor por su presencia y, con el afán que algunos dioses mostraban por complacer a los mortales, se unió a él en una noche serena henchida por el olor del mar Jónico que penetraba a través de los valles de la Élide. Notó en aquel joven un amor extraño, distinto, absoluto, y se conmovió ante su pasión ciega, tocándolo con un abrazo de luz que, para siempre, quedó impreso en el corazón de aquel pastor de cabras perdidamente enamorado.

Cuando pidió a Zeus que concediera un deseo a Endimión, fuera cual fuere, el gran dios, asombrado, no pudo negarse y accedió a la petición.

El pastor no mostró confusión ni dudó un solo instante. Sorprendido sólo por el inesperado regalo que los dioses le concedían, pidió a Zeus un único deseo que maravilló al gran dios y a la luminosa Selene.

–No necesito riquezas –dijo– ni ansío otra cosa que poder contemplar cada noche la luz de los ojos de mi amada. Concédeme poder verla cada noche. Concéde-

me, gran Zeus, que pueda dormir con los ojos abiertos sin que el sueño, cerrándome los párpados, me arrebate el único placer del que no sabría prescindir.

Selene y Zeus se sorprendieron ante una petición tan insólita, pero cumplieron su palabra. No tardaron en convencer a Hipno, y éste permitió que Endimión fuera el único mortal al que su presencia no obligara a cerrar los párpados de sus ojos.

Hipno, sin embargo, sintió temor ante aquella excepción que ponía cota a su extraordinario poder. Su ánimo se llenó de dudas y una extraña sensación, parecida a los celos, comenzó a retorcer sus pensamientos. Contemplaba a Endimión cada noche, veía sus ojos abiertos, su respiración pausada y su rostro embellecido por la estela del amor, y aunque sabía que no podía desafiar la autoridad de Zeus, sentía una inexplicable inquietud, como si la existencia de aquel pastor enamorado menoscabase su autoridad y su poder. Poco a poco ese resquemor fue llenando su corazón de un agrio resentimiento que perturbó la calma de su descanso, y, decidido a no ceder nunca más ni siquiera un ápice de su poder, se prometió a sí mismo que Endimión sería la única e inevitable excepción: ningún otro mortal podría moverse en ese mundo difuso que transcurre entre el sueño y la vigilia.

Muy pronto habría de presentarse a Hipno la oportunidad de mitigar en algo su sensación de frustración y mostrar, a la vez, su otra cara, la traicionera, la que nos asalta de una manera imposible de contrarrestar, la que lo presenta como un dios poderoso ante el que no podemos resistirnos.

La guerra de Troya ha terminado. Sobre la que fue la imponente ciudadela del rey Príamo sólo alientan las cenizas y los gritos de hombres asesinados y mujeres violadas. Eneas[9], derrotado pero vivo, logra huir de Troya con su anciano pa-

9. Eneas es un troyano hijo de la diosa Afrodita (Venus) y del mortal Anquises. Como superviviente a la destrucción de Troya, su misión será establecer, lejos de su patria, un reino que hará palidecer al del extraordinario Príamo. La historia de Eneas es la historia de esa misión, que lo llevará lejos, hacia Occidente, para fundar en el Lacio, dentro de las tierras de Italia, una nueva Troya. Esa ciudad, que cambiará el destino de Occidente para siempre, recibirá el nombre de Roma.

dre Anquises. El héroe que habrá de poner los cimientos de Roma, el valiente hijo de una diosa, acompasa sus pasos a los de su anciano progenitor al que, finalmente, carga sobre sus hombros. Desde la salida de Troya una verdadera «odisea» aguarda a Eneas, un viaje a través del mar en el que su nave, al igual que las del resto de la patética flota de supervivientes troyanos, es guiada con mano firme, con indestructible lealtad, por el piloto Palinuro[10], cuya actitud de vigilancia constante será finalmente la causa de su muerte.

10. Virgilio, *Eneida* 5. 835 y ss.

En efecto, día y noche, con temporal o con bonanza, los ojos de Palinuro no se cierran nunca; aferrado al timón de la nave de Eneas, otea el horizonte, intenta de continuo leer en el mar los signos que le permitan navegar sin sobresaltos, clava sus pupilas en las aguas intentando ver la sombra que en ellas deja la brisa y, al caer la noche, contempla las estrellas, la carta de navegación escrita en los cielos nocturnos, para no perder el rumbo. No descansa, no cierra sus párpados, no cede al sueño como hacen los demás tripulantes de la nave.

Hipno no tarda en verlo, en detectar este nuevo desafío que lanza a su poder aquel mortal que parece inmune a su influencia. Celoso, contrariado, se abate sobre él una noche en que la flota troyana está ya cerca de Italia.

En vano esta vez lucha Palinuro. Intenta alejar al sueño, se aferra al timón, hunde sus ojos en la luz de las estrellas que alumbran el cielo de una noche en calma; todo es inútil. Agotado por el esfuerzo prolongado, vencido, al fin, por Hipno, se precipita al mar con el arrancado timón envuelto por sus brazos. Todos duermen a bordo; nadie oye su grito desesperado; la nave se aleja hasta que la figura del desdichado piloto no es más que un punto perdido en el horizonte.



El pasaje de la muerte de Palinuro ilustra bien las características del sueño: de un lado se nos muestra como un dios caprichoso, celoso de aquellos que lo desafían. De otro, aparece como una divinidad implacable que, en cualquier momento, puede atraparnos y precipitarnos, como al pobre Palinuro, al pozo del silencio o de la muerte.

Hipno tenía un hermano gemelo, de nombre Tánato *(Thánatos)*, personificación de la muerte. Comprensiblemente, no posee mito ni leyenda propiamente dichos, pues es un personaje del que no conviene tener demasiadas referencias. Aun así, aparece en algunos párrafos contados de la literatura griega que pueden considerarse como cuentos populares insertados secundariamente en el repertorio mítico. De esta manera llegó a ser introducido como personaje en algunas obras de teatro[11]. En general, era representado como un hombre joven, con barba, que lleva en sus manos una mariposa y una corona o una antorcha invertida. Con frecuencia aparece alado y armado con una espada que pende de su cintura.

Desde muy pronto su imagen y su literatura fueron eclipsadas por Hades, un dios posterior perteneciente a la generación de los dioses olímpicos, dios de los muertos y señor del mundo subterráneo[12], que terminó por identificarse, en parte al menos, con la propia muerte. Frente a él, Tánato fue vinculado con la idea de la muerte no violenta, tranquila, que puede considerarse una plácida prolongación del propio sueño. Aunque como hijo de la noche es una criatura oscura y sombría, su rostro aparece tranquilo y su aspecto no es amenazador como el de las Kēres, personificación de otra clase de muerte, la violenta, siniestros personajes de los que hablaré inmediatamente.

11. Parece que esto es lo que hace Frínico en su *Alcestis*, hoy completamente perdida. Eurípides, en una obra del mismo título, nos presenta a Tánato luchando con Heracles (Hércules) en una escena que probablemente imitaba otra de Frínico.

12. Plutón es el otro nombre de Hades. Literalmente significa «el rico», pues es el dueño del mundo subterráneo, del que procede toda la riqueza de la tierra.

Es curioso cómo el pueblo griego hizo que el sueño y la muerte no violenta, aquella que podríamos considerar «natural», aparecieran representados en su repertorio mitológico como dos hermanos que apenas se diferencian. En las estelas funerarias (de las que puede verse una hermosa colección en el Museo Arqueológico Nacional de Atenas y otra, más modesta pero igualmente hermosa, en el Museo del Cerámico de la misma ciudad) parece que esta concepción que hace hermanos a la muerte natural y al sueño se ha contagiado a los rostros de quienes son representados en el acto de abandonar la vida y despedirse de sus seres queridos. Desde siempre me ha llenado de una inquietante calma la contemplación de esas estelas funerarias griegas en las que la muerte, concebida como un sueño, no es tratada con miedo ni aprensión, sino como la consecuencia natural e inevitable de la propia vida. Cada vez que he caminado por el antiguo cementerio del Cerámico, hoy rodeado por la moderna Atenas, he creído sentir esa calma que parece desprenderse de las estelas que flanqueaban la Vía Sacra y el camino que conducía a los jardines de la Academia de Platón.

Estudiando estas dos personificaciones primerizas de la mitología griega es fácil comprender cómo las imaginaron los creadores de mitos: muerte y sueño como hermanos, hijos ambos de Noche. Es una idea antigua, cuyo origen se hunde en el alba de los tiempos, que nos da ya un reflejo claro de cuál habría de ser la visualización de una muerte ideal hasta nuestros días: aquella que nos sorprende en mitad de la noche y nos invade plácidamente, igual que un sueño que se prolonga para siempre. Es una concepción amable de la muerte, un deseo más bien, que inunda la imagina-

ción de cualquier mortal. Y es también la concepción de la muerte que se opone y se funde, a la vez, con el amor, la contienda simbolizada por Eros y Tánato, tan fecunda en toda la historia de las manifestaciones artísticas.

Pero hay otras visualizaciones de la muerte que se alejan de ésta que acabo de mostrar. Veamos a qué me refiero.

LAS KÊRES

La guerra de Troya continúa. Debajo de las murallas, sobrevolando las pilas de cadáveres, confundiéndose con las sombras de los guerreros, que se proyectan sobre el suelo y los lienzos de la muralla, siluetas negras, vidriosas como espectros, se deslizan entre los miembros arrancados, entre los cuerpos mutilados y las armas abandonadas, manchadas de sangre y melladas por los golpes. Algunas de esas sombras arrastran de los pies, de los cabellos o de los jirones de la ropa a los guerreros muertos o moribundos, que en vano se aferran a la tierra con el último hilo de sus vidas. Complacidas por la masacre, henchidas con el olor de la muerte, las funestas Kẽres se esparcen por el campo de batalla; sobre sus hombros llevan un manto enrojecido por la sangre humana, miran de modo horrible y rugen como fieras que se disputan las piltrafas de un cadáver[13].

13. Hesíodo, *Escudo*, 156 y ss.

En torno a las murallas de Troya la guerra se ha hecho estable, duradera como la sucesión de las estaciones y el declinar de las estrellas. Sobre la llanura, los hombres combaten, unos por defender una ciudad, por sus padres y sus hijos, tratando de alejar de sus vidas la ruina y el saqueo, la pérdida de sus sueños; otros, ávidos de destrucción, poseí-

dos por el vértigo de la matanza, combaten para destruir el mundo de sus enemigos y ensanchar el ansia de gloria y de inmortalidad. Las mujeres, sobre las batidas murallas, contemplan el espectáculo con el horror clavado en los ojos, arañándose las mejillas, arrancándose cabellos y llenando el aire con gritos que, en vano, claman para que se detenga la matanza. A su lado los ancianos, los afortunados que han alcanzado la vejez, en grupo, como presas que se reúnen para burlar el ataque de un depredador, levantan las manos temblorosas hacia el cielo, clamando a unos dioses improbables en favor de sus hijos, los jóvenes que, en la flor de su edad, se entregan al frenesí de la sangre en defensa de una ciudad que el destino ha condenado hace ya mucho tiempo.

Éste es el hábitat de las Kêres. Éste es el escenario en el que sus vidas se asientan; la sangre, los gritos, el dolor, calman su sed de violencia. Se concentran detrás de los cadáveres, haciendo rechinar unos dientes que apenas tienen espacio dentro de sus bocas. Los guerreros intuyen su terrible mirada, sus ojos sanguinarios, la húmeda consistencia de sus miembros, y ellas, como perros hambrientos, riñen por los cuerpos de los que caen muertos. Todas a la vez se lanzan a beber la negra sangre y, rasgando los miembros con sus largas y afiladas garras, succionan el alma de los desdichados que aún alientan. Cuando sacian su ansiedad con la sangre humana, arrojan hacia atrás los cadáveres que, como muñecos, caen desmadejados sobre el suelo formando pilas de miembros quebrados en ángulos imposibles. Entonces, de nuevo se lanzan al tumulto del combate[14].

Tánato está lejos. La muerte violenta, la sangre derramada sobre la tierra y los gritos de dolor lo ahuyentan. Sus hermanas, las Kêres, lo relevan.



14. *Ibidem*, 249 y ss.

Las Kêres son divinidades atroces que desempeñan un importante papel en Homero, especialmente en la *Ilíada*, prototipo del poema en el que, constantemente, la muerte se torna un acontecimiento brutal, violento, muy lejos de lo que, como hemos visto antes, representa Tánato.

En las escenas de batalla, estas personificaciones de la muerte violenta se nos aparecen, en general, como una imagen del destino. Un destino equiparado a aves carroñeras que están siempre pendientes de cobrar su trofeo en el momento que a un guerrero le llega el aliento de la muerte. Aparecen como seres alados de una tez oscura o negra; en sus bocas se ocultan a duras penas unos dientes blancos que contrastan vivamente con la negrura general que las envuelve; de sus extremidades nacen largas y afiladas garras. Caen sobre los muertos y heridos como buitres hambrientos, desgarran sus miembros y beben su sangre.

La descripción que de ellas hace Hesíodo nos da una idea de cómo imaginaban los antiguos griegos una muerte violenta. A la manera de guerreros de ultratumba, estos seres espeluznantes cuyos mantos, al igual que los de los combatientes, están siempre manchados de sangre, se lanzan sobre los cadáveres o intentan rematar a los heridos. Parece un símil, una comparación casi inconsciente con el aspecto verdadero y atroz de la guerra. En realidad, las Kêres no son más que el reflejo que proyectan en el mundo de los muertos hombres como Aquiles, Áyax o el propio Ulises.

En todo caso, espero que el lector capte esta diferencia entre la concepción de una muerte tranquila, nocturna, como una pócima suave que va adormecien-

do nuestros sentidos, y otra que, temible, nos arrebata la vida con la violencia y el dolor de la batalla. Tánato es la muerte que los griegos no temían, pues les parecía el sueño que, tarde o temprano, nos hace a todos mortales; es la clase de muerte que elige Ulises cuando, rodeado por la belleza de la maravillosa isla de Calipso y por el embrujo casi irresistible de la propia ninfa, elige continuar su viaje hacia Ítaca y morir en su casa, al abrigo de todo lo que simboliza la felicidad de un hombre. La muerte que Tánato representa no supone una amenaza, sino, como dice el tópico, el sueño eterno; el descanso y la paz para siempre.

Por otra parte, Tánato es en griego una palabra masculina, mientras que Kér es femenina. No deja de ser toda una definición que, en medio de las escenas brutales de la guerra, cuyos protagonistas son exclusivamente masculinos, deambulen estos monstruos femeninos sedientos de sangre. Las mujeres, en realidad víctimas y botín de los guerreros, fueron sin embargo destinadas por la mitología micénica a un territorio que les era completamente extraño. Los efectos de esta especie de destierro han sido demoledores en el desarrollo de nuestra civilización.

En contraposición con la imagen tenebrosa de las Kêres, Tánato se nos presenta, en su esencia masculina, casi como el paradigma de la paz o, por así decirlo, como el último y único camino hacia la paz. Esta oposición mítica entre una naturaleza femenina y perversa, y otra masculina y plácida, es el fruto de una concepción que va más allá del mito. Su estudio lo inicié en mi anterior libro, ya citado, pero volveré sobre él de nuevo en éste.

Ahora bien, las Kêres son algo más que una especie de valkirias sedientas de sangre. En algunos pa-

sajes homéricos se nos presentan de tal modo que parecen una suerte de destino, individual o colectivo, que coexiste con individuos o pueblos. En su *Ilíada*[15] Homero nos muestra cómo Aquiles puede elegir entre dos kêres cuando afirma que «dobles y en duda los hados *(kêras)* al fin de la muerte me llaman»[16]: si permanece en Troya morirá y no volverá nunca a su patria; a cambio, su fama será eterna. Si regresa a su casa, perderá toda gloria, y la oscuridad y el olvido se cernirán sobre su nombre; a cambio, vivirá una vida larga y tranquila. En este caso ya no hay Kêres sino kêres, con minúscula. La personificación ha dado paso a la abstracción. El nombre propio al sustantivo.

En otro pasaje de la *Ilíada*, quizá uno de los más dramáticos de toda la obra, la palabra aparece utilizada en el mismo sentido que acabamos de ver. Se trata de los prolegómenos de la muerte de Héctor, cuando Zeus toma en sus manos la balanza en la que ha de pesar las dos kêres de los héroes. Aquí el término vuelve a aparecer en minúscula, lo que probablemente indica de nuevo que estamos ante una abstracción y no ante una divinidad[17]. No cabe otra traducción que la de «suertes» o «destinos», pues lo que Zeus pone en los platos de esa mítica balanza no es otra cosa que el futuro inmediato de Aquiles y Héctor; un futuro que, a su vez, sólo se presenta en términos de dualidad vida/muerte.

De cualquier manera, dado que combaten a muerte ante las puertas de Troya y el final de uno de los dos ha de ser, por tanto, forzosamente violento, parece comprensible que sea la palabra Kér, y no Tánato, la que aparece en el texto. Quizá en pasajes como éste, en el que dos partes (individuales o colectivas) se enfrentan en una lucha final y decisiva por la vida, se

15. 9.410 y ss.

16. *dikhthadías kêras ferémen thanátoio télosde.* García Calvo traduce aquí la palabra *kêras* por «hados». En contextos como éste, ya no se trata de una personificación, de diosas en definitiva, pues la palabra aparece ya en minúscula, convertida en un mero sustantivo y no en un nombre propio.

17. Los antiguos griegos tenían muchos dioses, probablemente tantos como necesidades. Con frecuencia, divinidades como Kêres o Tánato acaban por ser consideradas más como abstracciones que como dioses. La consecuencia gráfica de este hecho es que, en ese caso, se escriben con minúscula. Palabras abstractas tan importantes como *justicia, suerte, victoria,* etc., pueden ser consideradas, a la vez, como dioses: Justicia *(Díke),* Fortuna *(Týche),* Victoria *(Níke).* Quizá este hecho choca con nuestra mentalidad monoteísta, pero es necesario hacer un esfuerzo para entender las causas que, como he indicado en líneas anteriores, forzaron a los griegos a poblar el inseguro y violento mundo en el que vivían con seres tranquilizadores; con dioses sobre los que era fácil descargar las muchas angustias de la vida cotidiana.

forjara el significado que acerca la palabra Kér a «destino» o «suerte», en el sentido de que el destino o suerte que se juega es el de vivir o morir con violencia. En efecto, la imagen, inevitable territorio del mito, puede percibirse con claridad incluso mucho tiempo después de haberse formado: dos guerreros (Aquiles y Héctor) o dos pueblos (aqueos y troyanos) que luchan por la supervivencia de uno de ellos. La muerte del perdedor se asimila fácilmente a Kér, pero también la idea de que, previamente, sólo los dioses saben cuál de los dos contrincantes será, una vez muerto, arrebatado por una o varias Kêres.

Finalmente, parece también comprensible que el azar sea representado por una balanza en cuyos platos han de pesarse cosas que no sabemos lo que pesan. Y cuando digo que «no sabemos», quiero decir que ni siquiera Zeus, el más poderoso de los dioses, es capaz de conocer el destino que aguarda a los humanos. Ese es un territorio vedado, como explicaré un poco más adelante, incluso a los propios dioses.

Éstas son las palabras con que Homero nos describe el suceso:

> Mas de que ya de las fuentes por vez pasaron la cuarta[18],
> ya el Padre (Zeus) tendía a nivel la oreña balanza,
> y suertes[19] ponía allí dos de muerte tenebrilarga,.
> la una de Aquiles, la otra de Héctor señor de yeguadas;
> y alzaba cogiendo del fiel; y la de Héctor hora aciäga
> se hundió hasta el infierno. Y Apóline Febo allí lo dejaba[20].

18. Héctor está huyendo de Aquiles. Cuando se ve solo delante del feroz guerrero aqueo, el caudillo troyano no puede evitar que un súbito terror lo invada por completo. Atacado por un irreprimible deseo de huir, Héctor emprende una carrera alrededor de los muros de Troya. Aquiles lo persigue con saña, pero no logra alcanzarlo hasta que el héroe troyano, tranquilizado por Apolo, decide enfrentarse a él. Era la cuarta vez que Héctor, en su huida, pasaba por las fuentes que brotaban del río Escamandro.
19. El texto griego dice *en dè títhei dýo kêre,* lo que literalmente significa «dentro [de la balanza] dos kéres colocaba».
20. *Ilíada,* 22.208 y ss.

En el momento en que el plato que sostiene la kér de Héctor se hunde, Febo Apolo, en un acto que revela en todo su dramatismo la soledad del troyano, lo abandona. Entonces éste, solo, sin la protección divina, se enfrenta con una muerte segura, pues sin el resguardo de los dioses el hombre homérico no es nada, no existe, no puede perdurar.

En otros pasajes[21] de la *Ilíada*, Kér aparece utilizada de forma significativamente parecida. En general, cuando se dice de alguien que «ojalá tenga una mala Kér», la interpretación es, a mi juicio, bastante clara. Se trata del deseo de una muerte cruel, violenta, o terrible; una muerte que, como suele ocurrir todavía entre quienes vivimos miles de años después, suele identificarse con el destino.

21. Véase, por ejemplo, 1.228; 2.302; 3.454, 18.115, y 23.78, entre otros.

Esta identificación entre muerte y destino se dio ya en la propia Grecia, en época clásica, donde las Kêres parecen existir sólo como reminiscencias literarias de Homero y Hesíodo, pero confundidas ya con las Moiras o las Erinias, con quienes –como veremos inmediatamente– tienen más de un parecido, dado su carácter salvaje e infernal. Por lo demás, el teatro ateniense parece utilizarlas sólo en la medida en que son una especie de recuerdo, inquietante y aterrador, del mundo homérico.

LAS MOIRAS

Cuando la luz de la luna envuelve la tierra, tres sombras parecen moverse. Nadie las ha visto nunca claramente; nadie sabe con certeza si cerca de ellas hay cuerpos que las proyectan o si son un fruto del alma de la noche. Su presencia recuerda a todos los hombres su condición

mortal y aviva en sus mentes el miedo a lo desconocido, el temor a penetrar en el mundo de los muertos.

Las tres sombras vagan, apegadas a la luna. Se complacen en ella, como si los haces de luz blanca revitalizaran su esencia de fantasmas. Sus rostros son de mujer, igual que los cuerpos que ocultan sus níveos vestidos, brillantes, teñidos por la blanca claridad. Tienen sonoros nombres que anuncian la tarea que siempre se traen entre manos: hilar la vida de cada uno de los hombres desde el día de su nacimiento hasta el día de su muerte.

La primera de ellas es Átropo «la inconmovible», seguida por Cloto «la hilandera» y Láquesis «la suerte»[22]. Las tres regulan la vida de cada uno de los mortales desde el amanecer hasta el ocaso, y, como son tres ancianas, lo hacen con la ayuda de un hilo de lino que tejen sin parar: un trabajo muy propio de mujeres.

En el telar de estas tres hilanderas se urde el destino de cada uno de nosotros; un destino que, como suele decirse, pende de un hilo frágil y fuerte a la vez, igual que todos nosotros.

Cuando los gritos del parto resuenan en las casas y el llanto de un recién nacido inunda sus rincones, Átropo, la inconmovible, la inmutable, comienza a tramar el hilo que representa su vida; Cloto, la hilandera, lo enrolla, formando un ovillo en el que están presentes todas las peripecias, todas las dificultades y todas las alegrías de su existencia; finalmente, Láquesis, la suerte, la porción o lote que nos corresponde a cada uno, atenta y un poco distante, prepara las tijeras que habrán de cortar el fino hilo cuando su última hora, inexorable, llegue para poner fin a una existencia prestada, a nuestra existencia de mortales.

Las tres mujeres, las Moiras, perciben tanto la presencia del recién nacido como de aquel que ha de aban-

22. Robert Graves afirma en *Los mitos griegos*, cit., cap. 10, que Átropo es la más terrible de las tres a pesar de ser la más pequeña de tamaño. Según Graves, aunque ignoro en qué basa tal suposición, es ella la que corta el hilo de la vida. Por otra parte, llama a Láquesis «la medidora», atribuyendo a la palabra griega un significado que, a mi juicio, no tiene en absoluto. Láquesis (en griego *Láchesis*) está relacionada con la palabra *láchos*, cuyo significado es 'suerte', 'destino', y con el verbo *lanchháno*, que significa 'tener, obtener o recibir por suerte'.

donar la vida para ingresar en el mundo de los muertos. Con frecuencia, en una misma casa, Átropo comienza a hilar el hilo de una vida a la vez que Láquesis corta el que, ya gastado, no puede soportar más el peso de la existencia. Ancianas, amantes de la luz de la luna, guardianes de leyes eternas que ni siquiera los dioses osan desafiar, las tres Moiras hacen que la sucesión de la vida y de la muerte mantenga el equilibrio de las cosas. Con su eterna presencia permiten que, al mismo tiempo, en un lugar o en otro, triunfe o muera la vida en este mundo. Bajo su estricta e insondable mirada, el llanto de los funerales se mezcla con el llanto del recién nacido. Mientras tejan sin descanso en su telar inmenso, la oscura noche nunca sucederá al día, ni la luz de la aurora a la noche, sin que el primer dolor de los que nacen se mezcle con el último lamento de los que mueren[23].

23. Lucrecio, *Sobre la naturaleza de las cosas* 2.575 y ss.

Si el destino tuvo una encarnación en la mitología griega antigua, ésta es la moira. Moira es la suerte que a cada uno nos corresponde en este mundo, la parte de felicidad o de desgracia, de fortuna o de pobreza, de fama o de oscuridad que nos es asignada desde que nacemos. Aun así, no fue ajena a ese proceso por el que los griegos, como ya he dicho, tendieron a personificar buena parte de las abstracciones que representaban algún tipo de amenaza.

Por otra parte, este camino mediante el cual toda fuerza, abstracta o no, fue tomando poco a poco un rostro, es una característica fundamental de la religión griega. Tan fundamental que posibilitó un tipo de religión que no se estancó en conceptos puramente ani-

mistas, en abstracciones sin forma, sin rostro e, incluso, sin genealogía. Muy al contrario, los griegos tendieron a dar un aspecto humano a todas las fuerzas y sensaciones que de una u otra manera los inquietaban: huyeron de ese mundo opresor e inquietante que caracteriza a las religiones de los pueblos con los que tuvieron contacto a lo largo de su historia.

En un viaje mental que constituye una verdadera epopeya mítica, imaginaron un rostro para el destino, para la tormenta, para la necesidad o para el sueño, igual que imaginaron rostros para las constelaciones del cielo. Y así, de la misma forma que consiguieron que el inmenso y sobrecogedor cielo de la noche, lleno de una multitud de luces aparentemente en desorden, acabara por ser un lugar familiar en el que buscar una osa, o un centauro, o un guerrero, transformando así un ámbito caótico y desconocido en una especie de mapa en el que habitaban todos sus mitos, también consiguieron que el mundo de la religión, poblado hasta entonces por sombras sin rostro, por abstracciones que representaban fuerzas, obsesiones y misterios, se llenara de rostros humanos, de figuras humanas, de «personas» que, al cabo, eran iguales que sus creadores. Los dioses griegos son sobrehumanos, en el sentido de que no mueren, de que perduran eternamente, pero nunca son sobrenaturales porque están sometidos a las mismas leyes que los hombres y porque, como veremos muy pronto, son hijos de la misma madre que engendró a los mortales.

Éste es un punto importante, porque caracteriza todas las manifestaciones de la creatividad de los griegos. Para ellos, la palabra mágica era *ánthropos,* que no significa otra cosa que 'persona' o 'ser humano'. Cuando decimos que todo en Grecia es antropomórfi-

co, lo que queremos decir, con razón, es que todo lo griego está hecho a la manera del ser humano, de la persona. Los dioses son humanos; los monstruos son humanos; las cosas son, también, humanas, y también las abstracciones que les preocupaban, como Moira. Quizá ninguna sea tan humana como Moira.

En realidad, una vez que el concepto «moira» fue visualizado antropomórficamente, es decir, personificado, los griegos imaginaron una divinidad parecida a Kér, aunque con una naturaleza menos sanguinaria y destructiva. Sin rostro definido, con aspecto más que con cara, Moira es una diosa inflexible que encarna lo que ni siquiera los dioses pueden alterar o transgredir. Es, por así decirlo, el equilibrio que representan las fuerzas del universo; un equilibrio que no puede ser alterado por nadie, so pena de perturbar, también, las leyes eternas e inmutables del cosmos. En este sentido, Moira está por encima de los dioses, que, por otra parte, nunca se sienten cómodos en el territorio de esta mujer inexorable que, llegado el caso, no les permite ayudar a ningún mortal al que le ha llegado su hora.

Sin embargo, los griegos alteraron muy pronto la imagen de Moira. En realidad acabaron por imaginar no a una persona, sino a tres. Tres mujeres ancianas.

Estas tres mujeres apenas tienen más leyenda que la que acabo de contar, aunque con frecuencia aparecen asociadas a Ilitía (la diosa de los partos y nacimientos) y a *Týche,* el azar, que encarnan nociones muy relacionadas con ellas. Ahora bien, quizá las tres Moiras empezaran por representar las tres fases de la luna, dado el significado de «parte» que tiene la palabra. Las tres partes, aplicadas a la luna, serían lo que nosotros conocemos como las tres fases. Posiblemente

esto explique no sólo su indumentaria blanca, sino también la naturaleza de su trabajo mítico: la luna nueva, que representa el primer período del año, puede haber sido fácilmente identificada con la primavera de la vida y con Átropo, la que hila el hilo en el comienzo de nuestra existencia. La luna llena, identificada con la segunda parte del año, el verano, representa la segunda fase no sólo de la luna, sino de la vida de los mortales, y probablemente fue asociada con Cloto, la hilandera que va haciendo el ovillo con el hilo que Átropo, la primavera de la vida, le va hilando. Finalmente, la tercera fase lunar, que representa la última parte del año, el otoño-invierno, fue identificada con Láquesis, la responsable de nuestra muerte al cortar el hilo de la vida.

Esta triple diosa lunar, antigua y poderosa, creo que ha inspirado la imagen de las Moiras, cuyo poder se asoció, por tanto, a los misterios de la noche. La oscuridad, las sombras nocturnas y la pálida luz de la luna acogieron sin esfuerzo el cuadro de las tres ancianas hilanderas que, tan misteriosas e insondables como la noche, rigen la primavera, el verano y el otoño-invierno de nuestra vida.

Los romanos las asimilaron a sus tres divinidades del destino, las Parcas, que acabaron identificadas por completo con ellas, heredando todos sus atributos. Las representaban como tres hilanderas que, a su antojo, sin atender a ley alguna, limitan o amplían la vida de los hombres. En el Foro romano las tres Parcas estaban presentes: tres estatuas, a las que llamaban *tria Fata*, recordaban a los poderosos romanos que, como los demás hombres, también eran mortales.

El término *Fata* merece un pequeño comentario que puede ayudarme en la tarea de hacer comprender

al lector el complejo e imprevisible juego de las asimilaciones entre unas palabras y otras. *Fata* es el plural de *fatum,* palabra de género neutro que en latín significa literalmente 'hado'. El lector notará que *hado* no es propiamente una traducción, sino una simple transliteración al español de la palabra latina. Pues bien, la palabra hado es la que, normalmente, identificamos con destino. En este sentido, *fata,* plural como he dicho, debe ser traducida por «hados» o «destinos», lo que nos llevaría a traducir *tria Fata* como «los tres Hados». En realidad, ese es el sentido de la expresión latina y eso es lo que los romanos entendían al contemplar, mientras paseaban por el foro, los *tria Fata.* Ahora bien, el hecho de que los Hados fueran representados por tres mujeres ancianas, añadido a que la desinencia del neutro plural del latín (-a) puede asimilarse fácilmente con la desinencia (también -a) del femenino en el mismo idioma, llevó a la creación de la palabra *fata,* entendida vulgarmente como femenino de *fatum* y no como neutro plural. A partir de aquí, la evolución fonética del español ha producido la palabra *hada,* que, como el lector sabe muy bien, se asocia muy difícilmente a la imagen de las tres Parcas hilanderas. De origen asociado con las tenebrosas Moiras, ha terminado por significar algo muy diferente, relacionado con la imagen de una mujer fantástica, no forzosamente vieja, que, en general, tiene una naturaleza benéfica y positiva.

El destino de las palabras es, igual que el humano, imprevisible.

NÉMESIS

Desde lo alto del cielo, sombría como las nubes o brillante y ardiente como la luz del sol, Némesis vigila incesantemente el mundo que se extiende por debajo de ella. Sus ojos escudriñan cada rincón de la tierra, cada ángulo de los ríos y cada oscuro seno de las colmadas olas. Nada escapa a su vigilancia, nada se esconde a su afán por hacer que cada cosa permanezca como es; como debe ser.

Tiene el aspecto de una mujer, velada, con una rama de manzano en la mano. Sabe que representa lo ineludible, la norma debida y, en su caso, la venganza divina que tiende a evitar todo exceso, toda desmesura, toda exhibición ostentosa de poder. Con la facilidad con que los vientos cambian de dirección, ella cambia de forma, evade permanecer con un aspecto estable, de manera que nadie puede reconocerla, nadie puede esquivar su mirada. Como un animal cazador, huele todo aquello que es descomedido: el exceso de felicidad de los mortales, la arrogancia de los reyes, la seguridad de los fuertes, la cínica sonrisa de los ricos...

En su interior late el convencimiento de que nada debe sobresalir a su condición, ni en lo bueno ni en lo malo, pues toda norma sobrepasada atrae la atención y la represalia de los dioses. El equilibrio del recién creado universo, el orden universal, se salvaguarda apoyado sobre una base sólida e inalterable que sólo permanece si cada cosa, cada criatura, se mantiene dentro de los límites que prescribe su naturaleza.

Némesis vigila para que el mundo se perpetúe tal como es. Los mortales que sobresalen demasiado tienden a turbar el equilibrio de las cosas y, trastornados por sus propios sueños o su propio poder, desafían su condición mortal para entrar en conflicto con los dioses. Cuando

esto ocurre, Némesis actúa de inmediato para restablecer la proporción de las cosas y hacer que la sensatez prevalezca.

Perdida entre las sombras que nos rodean, protegida por la oscura naturaleza de su madre, esta diosa inquietante nos observa con la tensión de un felino que vigila cada paso, cada movimiento de su presa, esperando que ésta cometa el error de creerse a salvo.

En este período de formación de los primeros dioses griegos abundan, como vemos, los conceptos, las abstracciones que sólo en una segunda fase recibieron, como ya he dicho, una imagen, un rostro. El lector no debe olvidar que, hasta la generación de los llamados dioses olímpicos, la religión griega era una especie de caos en el que convivían elementos muy antiguos con otros completamente nuevos o recientes. La aparición de los dioses olímpicos supuso la reducción de ese caos, casi inabordable en toda su extensión, a un orden relativamente simple en el que todo fue reelaborado sobre bases comprensibles. La religión olímpica es, en relación con esta fase que estoy tratando de explicar, tan simple como el sistema solar en relación con el resto del universo: una estrella (el sol) en torno a la cual giran una serie de planetas y satélites.

Sin embargo, esta etapa de mi explicación está, por el momento, lejos de tal simplicidad. Todavía me muevo en el ámbito, convulso y peligroso, del principio de las cosas; en un mundo en el que los dioses eran poco más que personificaciones de abstracciones que los hombres creaban para poder sentir una cierta tran-

quilidad en el contexto de un mundo en el que casi todo les era desconocido. Y el lector camina conmigo por este universo en el que todavía no había senderos que seguir.

Una de las abstracciones que desde un primer momento reflejan mejor el espíritu de la antigua Grecia es, precisamente, Némesis. En efecto, en medio de las dificultades que para aquellos hombres inquietos planteaba el conocimiento del mundo, imaginaron una fuerza, una ley, un poder cuya función era suprimir toda desmesura, todo exceso que pudiera poner en peligro el equilibrio, desconocido pero real, del mundo que habitaban y que anhelaban llegar a conocer. Némesis es una especie de venganza divina que castiga los desmanes, la arrogancia, la prepotencia, el orgullo..., palabras todas que pueden englobarse en una sola: *hýbris*[24].

La *hýbris* es todo eso, pero es también algo más. La prepotencia y el orgullo pueden, con frecuencia, no mostrarse abiertamente. Muchas personas adquieren una cierta habilidad en parecer lo contrario de lo que son y, con frecuencia, la arrogancia puede ocultarse tras un disfraz de falsa humildad. Sin embargo, nada puede engañar a Némesis, que es capaz de percibir la arrogancia, el orgullo o la desmesura aun cuando permanezcan ocultas en el pensamiento.

Así pues, es la *hýbris* la que atrae a Némesis. En realidad, es una de las armas más poderosas de la mentalidad conservadora, que con frecuencia tiende a interpretar que todo intento de modificar el estatus de los mortales, sea en el territorio que sea, se expone a la represalia divina en la medida en que el cambio o la innovación representan un peligro potencial para el equilibrio del mundo y de sus cosas.

24. Esta palabra esconde buena parte de los rasgos de la mentalidad de los antiguos griegos. Con frecuencia suele traducirse por «arrogancia», pero es, como vemos, mucho más que eso. Buena parte de los personajes literarios de la época clásica están "poseídos" por la *hýbris*, lo que les hace, con frecuencia, asumir su destino de héroes trágicos. Se trata de un concepto fundamentalmente religioso, pues, con frecuencia, sólo los dioses son capaces de percibir la *hýbris*.

La idea abstracta de Némesis también adquirió, como hemos visto en las líneas anteriores, una imagen. Una imagen que hizo que viajara del mundo de las abstracciones al mundo de los dioses; un mundo que tenía rostros, y también historias, propios de mujer.

Los relatos mitológicos de Némesis se forjaron en tiempos posteriores, cuando ya estaban presentes los dioses olímpicos. En estos relatos aparece como una hermosa mujer capaz de hacer perder la razón incluso al propio Zeus, algo que, por otra parte, no era demasiado difícil de conseguir, como veremos. En ese mundo posterior en el que los dioses masculinos vencedores campaban por los cielos y la tierra como dueños casi absolutos, Némesis, la hija de la noche, difícilmente podía resistirse a los deseos del más poderoso de los dioses olímpicos.

La carga simbólica que este episodio tiene en la concepción del mundo que la mitología iba filtrando en el corazón de los antiguos griegos es enorme. Ciertamente, la diosa que durante esta primera fase que estoy tratando de explicar representaba una garantía de equilibrio entre todas las fuerzas primordiales del mundo, la diosa que aseguraba la moderación castigando todo exceso, y que era capaz de situarse por encima de todo poder, fue imaginada por los aqueos como una hermosa mujer incapaz de resistir el ataque de deseo de un dios reciente, de un recién llegado. Como espero que vea el lector, la transformación que sufre el mito es radical y, desde luego, duradera.

En cualquier caso, Némesis trató de resistirse a los deseos de Zeus. Como hija de Noche, era sabia en el arte de confundirse con las sombras. Tratando de rehuir la pasión del dios, adoptó todo tipo de aspectos, metamorfoseándose de mil maneras diferentes,

igual que harían otras muchas mujeres mitológicas que intentaron huir del deseo irrefrenable de hombres y dioses.

Mas una noche en que había tomado el aspecto de una oca fue sorprendida por el dios, que, transformado a su vez en cisne, la poseyó por fin, uniéndose a ella en un forzado acto teñido no de amor, sino de deseo. El encuentro parece que tuvo lugar en Ramnunte, un pequeño pueblecito del Ática, la región de Atenas. La oca Némesis quedó preñada con el semen del cisne Zeus y, al poco tiempo, puso un huevo que, asustada, abandonó en medio del campo. Unos pastores lo recogieron y, asombrados por su aspecto, lo tomaron en sus manos con precaución y se lo entregaron a Leda, la esposa de Tindáreo, rey de Esparta.

Quizá algo del antiguo poder de Némesis persiste todavía en este mito, pues, al abrigo del calor del cofrecillo en el que Leda guardó el huevo, la vida prosperó. Con el tiempo, de ese huevo nació Helena[25], la mujer más hermosa de la tierra[26]; la mujer que, a causa de su belleza y de su irreflexión, provocaría la guerra más importante de toda la mitología griega: la guerra de Troya. Sobre las tierras de Troya habrían de morir muchos hombres a los que Zeus amaba; incluso alguno de sus hijos. Quizá entonces, sometido al poder de las tres Moiras y, por tanto, incapaz de prolongar la vida de muchos de los guerreros que, a su pesar, habrían de perderla en Troya, Zeus recordara la naturaleza de Némesis, la Venganza, que de esta manera castigaba, al cabo, su exceso y su arrogancia.

En la aldea de Ramnunte, muy cerca de Maratón, junto a las costas áticas que contemplan enfrente las tierras de la gran isla de Eubea, Némesis tenía un santuario. Era un santuario famoso, aunque no tanto

25. Según algunas variantes del mito, de este huevo también nacieron los Dióscuros, los famosos hermanos Cástor y Pólux.

26. Quizá por esto, Leda la hizo pasar por hija suya.

debido a la propia diosa como a sucesos históricos que fueron, no sin ironía, asociados a los antiguos poderes de esta diosa primordial. Ciertamente, la historia quiso que su estatua, obra de Fidias, el más extraordinario escultor ateniense, representara, mejor que ningún mito, el significado de Némesis como vengadora de los excesos y de la arrogancia.

En efecto, la estatua la esculpió Fidias de un bloque de mármol de la isla de Paros[27] que los persas, seguros de su victoria sobre los atenienses, habían traído para erigir el trofeo que habría de conmemorar la toma de Atenas por sus tropas. Sin embargo, el exceso de seguridad, la arrogancia y el desprecio por Atenas, en apariencia un adversario insignificante, hizo que el inmenso ejército persa fuera derrotado por los atenienses en la batalla de Maratón. Corría el mes de agosto del año 490 a.C.

27. Probablemente el mejor mármol de la antigüedad. Las minas de este tipo de mármol, de extraordinaria transparencia y ductilidad, se encontraban en la isla de Paros y todavía hoy pueden visitarse. Es uno de los lugares que más viva impresión me han causado. En las galerías subterráneas, aisladas por completo del mundo exterior, hombres desdichados sustraían a las entrañas de la isla el preciado mármol con el que los escultores llevaban a cabo sus más excelsas obras. La contemplación de este lugar pone un dramático contrapunto a las salas de los museos.

La victoria de Atenas en aquella batalla, quizá la más famosa de la historia, sigue celebrándose en las carreras de maratón que, casi cada día, recuerdan los algo más de cuarenta y dos kilómetros que el soldado Fidípides recorrió a marchas forzadas para anunciar a los atenienses la increíble victoria. Según la tradición, llegó al ágora de Atenas para pronunciar sólo una palabra antes de caer muerto sobre el suelo, reventado por el esfuerzo: *neníkamen,* «hemos vencido».

Los atenienses celebraron para siempre su victoria, decisiva para la historia de Occidente, recordando los poderes de Némesis. El bloque de mármol que los persas habían arrancado a la tierra de Paros para celebrar la conquista y destrucción de Atenas sirvió, irónicamente, para celebrar no la toma sino la salvación de Atenas. Fidias esculpió con él una famosa estatua que recordaba a todos los griegos, y probablemente a los

persas, que los antiguos poderes de la diosa Némesis, la hija de Noche, estaban todavía, y debían seguir estando, en plena vigencia.

Lástima que Atenas no lo tuviera en cuenta cuando, plena de confianza y de poder, adoptó, en una cierta medida, el papel que antes habían desempeñado los persas.

ERIS

El mito más conocido y relevante en relación con Eris es el de las bodas de Tetis y Peleo, los padres de Aquiles. En la casi imposible cronología de los sucesos míticos, corresponde a una época posterior a ésta que estoy tratando de explicar, pero creo que merece la pena situarla aquí, en este espacio dedicado a los hijos de Noche; ilustra muy bien el modo por el que las desavenencias se filtran entre los mortales y muestra con claridad que los dioses olímpicos, más jóvenes que Eris, también pueden ser objeto de sus asechanzas.

En honor del centauro Quirón, quien en el fondo había ejercido de casamentero, esta famosa boda entre una diosa y un mortal se celebró en el monte Pelión, junto a la gruta que aquél tenía como morada. Los dioses, invitados, acudieron encantados, pues la celebración de estos esponsales los aliviaba grandemente de una amenaza que, ahora, parecía desvanecerse definitivamente[28]. Todas las Musas cantaron, en un coro de armónica belleza, la canción de bodas, y todos hicieron regalos excelsos, propios de inmortales. Mas dos de los presentes, sabiendo la naturaleza que habría de tener el hijo de Peleo, regalaron al recién casado una lanza de fresno y dos caballos extraordinarios e inmortales: Balio y Janto, los mis-

28. En efecto, Temis, la diosa de las leyes eternas, había profetizado que Tetis pariría un hijo mucho más poderoso que su padre. Por esta razón los dioses rechazaron siempre unirse a Tetis, temerosos de que el fruto de esa unión los eclipsara para siempre.

mos que Aquiles habría de montar, algunos años después, frente a las murallas de Troya. Con estos regalos Quirón, el centauro, y Poseidón, el dios de las profundidades del mar, pensaban más en el futuro que en el presente.

Mas, de pronto, una extraña brisa pareció agitar con suavidad las copas de los árboles. Un frescor incómodo acarició los cuerpos de todos los presentes y, repentinamente, una manzana de oro rodó sobre la mesa de los inmortales invitados. Sobre ella había una inscripción incisa: ΔΩΡΟΝΤΗΙΚΑΛΛΙΣΤΗΙ[29].

29. «Un regalo para la más hermosa».

Los dioses leyeron aquellas palabras con preocupación en sus rostros e inmediatamente cayeron en la cuenta: Eris, la Discordia, no había sido invitada. Era un error imperdonable que, como intuyeron al instante, habría de tener funestas consecuencias.

Al punto, Atenea, Afrodita y Hera se interesan por la inscripción de la manzana que, atónito, sostiene Peleo en su mano. Naturalmente, las tres creen que el regalo les corresponde, pues las tres se consideran «la más hermosa». Por doquier, la preocupación cunde en los rostros de los inmortales.



Centauro y lapita. *En el lado sur del Partenón se representaba esta célebre lucha entre los centauros y lapitas. La violencia, característica de los centauros, nunca fue utilizada por Quirón.*

Y no era para menos. Aquella manzana desató una discusión entre las tres diosas que aspiraban a ser la más hermosa. Y esa discusión llevó, finalmente, al mito de los mitos, a la guerra de las guerras; llevó a los griegos y a sus dioses a un escenario donde habría de brillar como nadie el hijo de Tetis y Peleo, Aquiles, un extraño nombre cuyo significado más probable es «el que nunca ha mamado». Eris desencadenó, con el lanzamiento de aquella manzana dorada, la guerra de Troya; una guerra de la que hablaré más adelante.



Eris es la personificación, el rostro de la discordia. Aunque las tradiciones míticas posteriores la consideraban hermana de Ares, el dios de la guerra, la *Teogonía* de Hesíodo la incluye entre los hijos de la noche y la considera, por tanto, una de las fuerzas primarias del mundo. Imaginada como un genio alado femenino, Eris será la antesala de casi todas las guerras, en las que Ares habrá de complacerse.

Esta Eris malévola, siempre dispuesta a sembrar cizaña en cualquier clase de tierra, tuvo como hijos a una serie de abstracciones cuyos nombres delatan su esencia: *Pónos* (Pena), *Léthe* (Olvido), *Limós* (Hambre) y *Álgos* (Dolor). Es fácil deducir cómo el proceso mítico no hizo en realidad otra cosa que mostrarnos algunas de las convicciones más profundas de la mentalidad griega, especialmente propensa a la discordia civil.

Mas Eris no sólo engendró a estos hijos inclinados a llenar de desgracias la vida de los hombres; su prole es más numerosa y está llena de personajes inquietantes: Guerra, Combate, Matanza, Masacre, Odio, Mentira, Fracaso; también Desorden y Destrucción, «compañeros inseparables»[30], Ambigüedad y Discurso. Sinceramente, creo que la mentalidad mítica de los griegos muestra en esta secuencia de los hijos de Eris una percepción propia sólo de los que han empezado a entender lo que no es fácil de entender. La discordia, no siempre visible, no siempre clara y evidente, engendra toda una caterva de infortunios que, una vez nacidos, transitan por caminos que nadie puede prever.

Aun así, en una obra probablemente más tardía, Hesíodo nos habla de otra Eris, muy diferente a ésta que acabo de describir y que, según nos cuenta el pro-

30. Hesíodo, *Teogonía,* 231.

pio autor, «es mucho más útil para los hombres, pues propicia que incluso el holgazán trabaje». Sin duda se trata de una idea posterior, debida quizás a la «racionalización» que se pone en marcha con la presencia de los dioses olímpicos. Esta nueva Eris, más moderna, no es otra cosa que el afán de emulación o superación que los dioses, especialmente Zeus, introdujeron como estímulo entre los mortales. Y así «el vecino tiene envidia del vecino que se hace rico [...] el alfarero se vuelve celoso del alfarero y el artesano del artesano; el pobre del pobre y el aedo del aedo»[31]. En cierta medida, esta Eris "positiva", en vivo contraste con su malvada "gemela", tiende a ser considerada como una suerte de ambición moderada que, finalmente, inspira a cada cual el gusto y el amor por su oficio y el deseo, por tanto, de hacer bien su trabajo.

31. Hesíodo, *Trabajos y días,* 18 y ss.

Mas el lector compartirá conmigo la impresión de que entre estas dos clases de discordia el equilibrio nunca es fácil. Hace falta que el hombre mantenga una equidistancia y, sobre todo, hace falta que deje a un lado todo el amplio universo de sus intereses personales, las ataduras que le fijan al mundo de los celos, la envidia, la territorialidad, el deseo desmesurado de poder o de riquezas...

Quizá, como parece que creían algunos de los más antiguos (y preclaros) pensadores de Grecia, la discordia, entendida como inestable equilibrio entre contrarios, pueda llegar a ser una fuerza generadora. Quizá tuvieran razón al creer que la vida humana tiene un componente dramático e inevitable que nos lleva a entender las cosas sólo cuando podemos establecer una oposición entre ellas. Ciertamente, la noche aparece clara y comprensible porque existe el día, y podemos oponerla a él; los escasos días de paz se nos

aparecen como un paraíso cuando los oponemos a los largos y terribles días de guerra. La discordia puede, desde este punto de vista, ser una fuente de generación positiva de ideas, de anhelos e, incluso, de conceptos.

Pero, por así decirlo, hace falta que sea una discordia no destructiva; hace falta que los dos platos de la balanza en que ha de medirse el peso de los contrarios estén equilibrados, y eso es algo que está muy lejos de caracterizarnos a los seres humanos. No hay una discordia positiva, por ejemplo, entre la paz y la guerra; al contrario, la guerra ha desplazado a la paz hasta convertirla en un sueño, en una quimera, en algo que, para la mayoría de los gobernantes, es propio de individuos inmaduros, propensos a la ensoñación.

Eris, la hija de Noche, sigue lanzando a nuestras mesas sus doradas manzanas: el veneno de una discordia desequilibrada y destructiva.

Noche tuvo otros hijos, de los que hablaré de pasada a lo largo de este libro. Entre ellos debo mencionar a las Hespérides, las ninfas del ocaso, las reinas de las tierras de la tarde. Más adelante, cuando aborde el difícil terreno de la geografía mítica de la *Odisea,* volveré sobre estas tres (o cuatro) mujeres que, en el extremo occidente, en las costas del Océano, vigilaban un hermoso jardín cuajado de árboles de los que brotaban unas extrañas manzanas de oro. Por ahora, creo que el lector tiene suficientes indicaciones en relación con las formas que, en los primeros momentos, fueron adoptando los mitos originarios, hijos de las civilizaciones anteriores a la llegada de los invasores indoeuropeos. Es fácil observar cómo sigue presente el elemento femenino, pero teñido ya de matices claramente negativos: Eris, Kêres, Moiras...

Sin duda alguna, estos matices negativos debieron de ser introducidos en las leyendas antiguas de forma sutil y precavida, de manera que la esencia de los cambios que llevaban consigo fuera asumida por la imaginación de la gente sin sobresaltos y, sobre todo, sin resistencia. Mas, con el paso del tiempo, una vez asentados determinados principios, los mitos tomaron ya claramente y sin reservas los senderos que condujeron a los griegos, y a todos nosotros, a ser lo que somos en muchos aspectos.

De cualquier manera, en estos primeros mitos alientan ya algunas de las características que formaron parte de "lo griego" para siempre. Una de ellas es la tendencia a personificar las abstracciones, primero, y a dar forma humana a tales personificaciones, después. El carácter antropomórfico de casi todas ellas es, quizá, uno de los hechos que más ha influido en el desarrollo de las culturas occidentales. Aunque no ha sido, ni mucho menos, el único.

Dada la importancia que habría de tener después, quizá el hecho decisivo fuera que los mitos reflejaron muy bien la esencia patriarcal de la civilización micénica, de tal manera que la preponderancia del carácter femenino en los mitos anteriores y en sus protagonistas empezó a ser cambiada para siempre. El elemento masculino fue penetrando en todos los rincones del entramado mítico y desplazando o demonizando sin tregua a todo lo que había caracterizado hasta entonces a las antiguas civilizaciones matriarcales del Mediterráneo. A pesar de ello, es verdad que, sobre todo al principio, la desaparición de la mujer de cualquier ámbito que no fuera el de la estricta reproducción de hijos no fue completa. De muy diversas maneras, el elemento femenino siguió alentando como un

náufrago agarrado al último pecio de una nave que se hunde[32].

Mas, poco a poco, las ideas motrices de la civilización micénica se fueron adueñando de los mitos, que, bien creados *ex nouo* o bien recreados a partir de otros que estaban en circulación desde antiguo, guiaron al pueblo griego en el inicio de su andadura a través de la historia. El caos fue ordenándose y las ideas nuevas fueron aglomerándose con las viejas para hacer comprensible un mundo que, hasta entonces, parecía imposible de entender.

El paso decisivo comenzó a darse con lo que, propiamente, podríamos llamar la primera generación de "auténticos" dioses. Sobre eso voy a tratar a continuación.

32. Véase en este sentido *Ilíada* 14. 261, por ejemplo. En este pasaje, que reproduce una conversación entre Hipno (Sueño) y Hera, éste le recuerda a la esposa de Zeus cómo sólo Noche («que a hombres y a dioses amansa») pudo protegerlo de la ira de su poderosísimo esposo, pues una vez refugiado en ella, Zeus, «aunque enojado», cejó en su inquina, pues hasta el gran dios se guardaba muy mucho de irritar a Noche.

3
PRIMERA GENERACIÓN DE LOS DIOSES: LOS HIJOS DE LA TIERRA

Los griegos llamaban a la tierra Gea *(Gaîa)*. Probablemente fue concebida desde el principio como el elemento primordial por naturaleza; como la madre de todo: dioses, hombres y cosas. Era lo lógico, pues los griegos, como todas las culturas y civilizaciones, sabían que la tierra es, en efecto, la madre de todo y de todos, y que esta maternidad no tiene nada de simbólico. Por otra parte, en un mundo completamente a merced de fenómenos naturales cuya naturaleza y génesis eran desconocidas, la presencia de la tierra en la vida cotidiana debía de vivirse de una manera mucho más intensa que hoy.

La tierra, personificada en Gea, se convirtió en el primer centro alrededor del cual empezaron a girar con sentido las demás cosas; todo comenzó a entenderse en su relación con ella y, desde muy temprano,

surgió una mirada colectiva que contemplaba a la tierra como una madre, a veces dura, casi siempre amable, a la que había que cuidar con la presteza debida a un ser del que todo depende: lo bueno y lo malo.

Así pues, en torno a Gea, concebida como la personificación de la madre tierra, empezó a organizarse no sólo el mundo de los hombres, sino también el de los dioses. Este hecho fue importante para el desarrollo de determinadas características que definen muy bien a los dioses griegos; se trata de dioses nacidos en último término de la tierra, igual que nosotros, los humanos. Quizá sea esto lo que, como ya he dicho, hace que los dioses griegos nunca parezcan sobrenaturales, en el sentido de que nunca están por encima de las leyes que definen la naturaleza de las cosas. Son sobrehumanos porque tienen mucho más poder que los mortales y porque nunca mueren, pero jamás se sitúan al margen de las oscuras y desconocidas fuerzas que rigen y acoplan el ritmo de los acontecimientos; y rara vez las desafían.

Algunas de esas fuerzas misteriosas, difíciles de comprender y aun de imaginar, son, como acabo de indicar, hijas de Noche. Con ellas los dioses griegos se ven obligados a guardar un equilibrio, a pactar, si se me permite esta expresión que, por otra parte, define bastante bien lo que intento explicar. En efecto, los dioses griegos pactan con Némesis o con las Moiras. A pesar de su naturaleza divina, de su inmenso poder, se sienten inclinados a llegar a un equilibrio con esas fuerzas primordiales que son más antiguas que ellos mismos y representan la armonía, la equidistancia, incluso la sensatez, de las que depende todo el orden de las cosas; todo el cosmos, en definitiva.

Sin embargo, Homero, el poeta que nos ha transmitido los ideales de la sociedad micénica, la primera

sociedad propiamente griega, no da a Gea ningún papel relevante en sus poemas. Tampoco a sus hijos. Este hecho no es, a mi juicio, casual. En realidad, la ausencia de Gea y sus hijos de los poemas homéricos está llena de sentido, pues representan un mundo que los micénicos, a pesar de que no lo ignoraron ni lo despreciaron, querían superar. En buena medida el objetivo de este capítulo es explicar esos cambios que llevaron a la sociedad micénica a poner orden en los cielos a la vez que lo imponían en la tierra. El mundo de los dioses debía adaptarse a la nueva realidad que los señores de la guerra habían entronizado en las tierras de Grecia, y, aunque con algunas reservas, debía correr una suerte parecida a la del mundo de los hombres.

La verdad es que Hesíodo es el único autor que nos habla con profusión de Gea. En el resto de lo que conservamos de la literatura griega aparece citada muy fragmentariamente en párrafos en que lo importante tiene que ver no con ella misma, sino con genealogías que la incluyen. La presencia de otros dioses posteriores y, en general, de buena parte de sus hijos, es abrumadoramente más frecuente que la de ella misma. Las razones, como acabo de esbozar, creo que pueden rastrearse con cierta facilidad, y eso es lo que intentaré hacer en las líneas que siguen.

Hesíodo nos presenta a Gea como un elemento primordial del que habrán de nacer todos los linajes divinos. Según el poeta, Gea surgió directamente del Caos:

> En primer lugar existió el caos. Después Gea, la de amplio pecho, sede siempre segura de todos los Inmortales que habitan la nevada cumbre del Olimpo[1].

1. Hesíodo, *Teogonía,* 116 y ss.

Gea nace inmediatamente antes que Eros (personificación del amor). Sin la intervención de ser masculino de ninguna clase dio a luz a Urano (Cielo), a las Montañas y al Ponto, personificación del mar o de las olas. Es muy importante reparar en el hecho de que esta primera generación de hijos de la tierra nace sin la intervención de ningún elemento masculino. Como en el caso de Noche, lo que importa aquí es la madre; los padres a veces se confunden, y a veces, como en el caso de Gea, ni siquiera aparecen. Muy pronto, según nos describe Hesíodo, la tierra alumbró a los que habrían de ser los primeros de sus hijos:

> Gea alumbró primero al estrellado Urano con sus mismas proporciones, para que la contuviera por todas partes y poder ser así sede siempre segura para los felices dioses. También dio a luz a las grandes Montañas, deliciosa morada de diosas, las Ninfas que habitan en los boscosos montes. Ella igualmente parió al estéril piélago de agitadas olas, el Ponto, sin mediar el grato comercio[2].

2. *Ibidem,* 126 y ss.

Con estos primeros partos de Gea, el mundo, tal y como lo conocemos, estaba ya creado. De un lado el mar, sede de multitud de divinidades, recibió desde el principio el nombre de *Póntos,* una palabra que significa «puente» y que nos da una idea clara de la relación que los griegos antiguos tenían con él: nunca lo consideraron como un abismo entre tierras, sino como un puente. Las islas, que marcaron y siguen marcando el carácter de los griegos, aparecían así como trozos de tierra unidos por un puente inestable cuyas leyes fueron paso a paso comprendidas y respetadas: el mar siempre ha sido el hogar, la patria de los griegos.

De otro lado aparecen las montañas, concebidas como «deliciosa morada de diosas». Tales diosas, de las que iré hablando a lo largo de este libro, son las ninfas. La mitología griega está llena de leyendas protagonizadas por las ninfas, divinidades en general positivas, que hicieron de los montes y de los bosques que crecen en ellos su fresca y húmeda morada.

Sin embargo, el elemento más importante de esta primera generación de hijos de la tierra es, sin duda alguna, Urano[3], la personificación del cielo. Se trata del cielo concebido como elemento fecundo y vigoroso, capaz de unirse con la tierra en un abrazo casi eterno. Urano es el único elemento creado a la medida de la tierra entera, a la que abraza y contiene por todas partes.

Urano contemplaba desde las alturas a su madre. Sobre ella derramó la lluvia fértil, que penetró por todos los lugares de Gea: empapó sus campos, humedeció sus grietas más ocultas y, poco a poco, la hierba, las flores y los árboles fueron adornando el joven cuerpo de la gran diosa. Los manantiales brotaron, las corrientes de los ríos comenzaron a fluir y las oquedades se colmaron de agua.

Finalmente, Gea se unió a Urano en un abrazo fecundo del que habrían de nacer muchos hijos que no eran ya simples potencias elementales, sino dioses propiamente dichos: dioses que habrían de luchar en el futuro para poder seguir siendo tales.

Según nos cuenta Hesíodo[4], Gea parió primero a los titanes[5], masculinos, y a las titánides[6], sus hermanas. Nacieron después los cíclopes, los tres brutales gigantes de un solo ojo que fueron relacionados desde un principio con las tormentas: rayos, relámpagos y truenos son su mundo, y en él habitan llenos de vigor.

3. Otras fuentes mitográficas presentan a Urano como hijo de Éter, sin que sepamos, en este caso, cuál es la madre. En la teogonía órfica, Urano y Gea son considerados hijos de la noche. A pesar de ello, la tradición que los griegos tomaron como canónica es la que nos transmite Hesíodo en su *Teogonía*.

4. *Teogonía,* 133 y ss.

5. Océano, Ceo, Crío, Hiperión, Jápeto y Crono.

6. Tea, Rea, Temis, Mnemósine, Febe y Tetis.

Sus nombres eran Arges, Estéropes y Brontes, y su papel fue muy importante dentro de la batalla por el poder que se avecinaba. Sus sombras o fantasmas, como veremos, habitan las cavernas de la caldera del volcán Etna.

Hesíodo nos dice que eran de espíritu soberbio; con en el paso del tiempo habrían de hacer a Zeus (todavía por nacer) dos favores esenciales: regalarle el trueno y fabricarle el rayo. Eran semejantes a dioses y hombres, salvo por un rasgo que los define por completo: un solo ojo, completamente redondo, se hallaba en medio de su frente; por lo demás, «el vigor, la fuerza y los recursos presidían sus actos»[7].

7. Hesíodo, *Teogonía,* 146.

Por último, Gea parió a tres gigantes semihumanos, seres de cien brazos llamados por ello hecatonquires. Hesíodo nos habla de su terrible naturaleza:

> De Gea y Urano nacieron otros tres hijos enormes y violentos cuyo nombre no debe pronunciarse: Coto, Briareo y Giges, monstruosos engendros. Cien brazos informes salían agitadamente de sus hombros y a cada uno le nacían cincuenta cabezas de los hombros, sobre robustos miembros. Una fuerza terriblemente poderosa se albergaba en su enorme cuerpo[8].

8. *Ibidem,* 149 y ss.

A pesar de la apariencia de algunos de estos seres, se trata ya de verdaderos dioses que, por así decirlo, iniciaban el camino de la religión griega en un sentido estricto. El primitivo caos, el oscuro y complejo mundo poblado por sombras y fuerzas difíciles de concretar, empezó a simplificarse claramente. Por decirlo en palabras que ya he utilizado, lo que podríamos llamar el sistema solar de la religión, el mundo dirigido por una es-

trella brillante y poderosa en torno a la que navegan los demás planetas, estaba ya empezando a formarse. Sólo faltaba establecer quién habría de ser el sol y quiénes los planetas. Pero, a la manera de los recién llegados micénicos, esto sólo podía hacerse mediante una guerra. Una guerra por la posesión del universo religioso.

INICIO DE LA GUERRA: EL ODIO DE URANO

Desde un principio, Urano odiaba a sus hijos. Algunos de ellos eran ciertamente monstruosos, atroces y crueles, pero otros, especialmente los titanes, tenían ya el aspecto que luego, algo más refinado, habrían de tener los dioses olímpicos, y no mostraban una crueldad mayor que la de su propio padre. Mas Urano no hacía distinciones en su odio y a todos los mantenía ocultos en el seno de su madre Gea, impidiéndoles ver la luz del sol.

Enterrados en las profundidades de la tierra, también sus hijos odiaban a Urano, al que temían como a un ogro capaz de destrozarlos. Gea, a punto ya de reventar y decidida a enfrentarse a ese padre cruel, engendrado por ella misma, tramó un plan que, en el futuro, habría de significar el punto de partida de un nuevo mundo.

Forjó un metal brillante[9] y resistente con el que fabricó una enorme hoz. Con ella escondida, intentando que Urano no la viera desde lo alto del cielo, convocó a sus hijos y les propuso liberarse de ese padre cruel que les impedía ver la luz que bañaba el mundo recién creado.

–Hijos míos y de un soberbio padre –les dijo–. Si queréis seguir mis instrucciones podremos vengar el cruel ultraje de vuestro padre, pues él fue el primero en maquinar odiosas acciones[10].

Cuando Gea terminó de pronunciar estas palabras, un temor casi irrefrenable recorrió el ánimo de todos sus hijos, en cuyo interior luchaban dos sentimientos encontrados: el deseo de vengar las afrentas de su padre y el espanto que les producía la perspectiva de enfrentarse con él. Entonces apareció el más joven de sus hijos varones,

9. Hesíodo, *Teogonía*, 160 y ss.

10. *Ibidem*, 164 y ss.

el titán Crono[11]. Su nombre es, en realidad, el punto de partida de la religión griega, y representa, por decirlo así, la primera revolución violenta que se produce sobre los cielos de Grecia. Poderoso[12] y de mente retorcida, respondió a su madre con estas palabras: «Madre, yo podría, lo prometo, realizar dicha empresa, ya que no siento piedad por nuestro abominable padre».

Después de escucharlo, Gea se alegró enormemente y miró a su hijo con el mismo orgullo que una madre socialmente ejemplar siente al contemplar a su hijo antes de partir a la batalla. Ayudó al joven Crono a apostarse para tender una emboscada a Urano, que, como cada noche, al abrigo de las sombras, habría de llegar para echarse sobre la tierra, ansioso de poseerla. Puso en sus manos la espléndida hoz afilada, sin una mella en su hoja, reluciente como el crepúsculo de un astro metálico. Y esperó anhelante la llegada de su feroz esposo.

Cuando el sol se ocultaba, entre el sonido apagado de las aves de la tarde, vino Urano conduciendo la noche y, ávido de amor, se volcó sobre Gea abarcándola por todas partes, oprimiéndola con su oscuro abrazo de cielo nocturno. La tierra tembló entre los poderosos miembros de Urano, pero no de amor sino de miedo; el miedo que atenazaba también a todos sus hijos ante el momento decisivo que se avecinaba. Sólo Crono pareció mantener templados sus nervios y en tensión sus poderosos músculos de titán.

Empuñando la maravillosa hoz salió de su escondite rápido como un suspiro y decidido como el viento. Asió a su padre con su brazo izquierdo mientras blandía el arma recién forjada en la mano derecha. Sumido en el éxtasis del amor, Urano no supo defenderse de aquel ataque inesperado y violento; apenas sorprendido, cautivado todavía por el aliento de su esposa, contempló atónito, incrédulo, los ojos del más joven de sus hijos: vio en ellos el odio acumulado,

11. Crono fue identificado por los romanos por Saturno.

12. El nombre propio Crono (en griego *Krónos*) ha sido asociado con frecuencia con la palabra *khrónos* (pronunciada «jrónos»), que significa 'tiempo'. Es muy tentadora la asociación de Crono con el tiempo, pero me temo que ésta se deba más al parecido fonético entre las dos palabras que a otra cosa. Desde el punto de vista estrictamente lingüístico, la asociación parece injustificable. Más bien la palabra puede que significara 'cuervo'. En efecto, a Crono suele representársele con un cuervo, igual que después a Apolo con una corneja (latín, *cornix;* griego, *koronís)*. El cuervo, como otras aves de la familia de los córvidos, es un ave oracular y, por tanto, se le atribuyen cualidades cercanas a la inteligencia. La perspicacia de estas aves parece estar detrás del dicho romano, atestiguado por Cicerón, *cornicum oculos configere*, cuya traducción literal es «vaciar los ojos a las cornejas», es decir, engañar a los más perspicaces.

el resentimiento que produce en los inocentes la percepción de la injusticia y, sobre todo, vio una clase de ambición que le recordó a él mismo; una ambición desmesurada que heló por un momento el calor que el cuerpo de Gea había inoculado en sus miembros, enfriados por la noche.

En un instante la hoz conducida por la mano diestra de Crono segó de un tajo certero los enormes genitales de su padre. Los retuvo en sus manos un momento y, con un grito espantoso de fiera vencedora, los arrojó por el aire, trofeo indigno, como un despojo indeseable.

Los gritos de Urano conmovieron los cimientos del mundo.

LOS ÚLTIMOS HIJOS DE URANO

Los órganos genitales de Urano, responsables de tanta fecundidad, cayeron sobre el mar. El viento y las corrientes los hicieron navegar hacia el este, como un pecio. Surcaron olas, desafiaron marejadas, sobrevivieron al sol y a la lluvia sin dejar de expulsar hacia el exterior una blanca espuma, fértil, preñada de vida. Cuando llegaron a Oriente, junto a la isla de Chipre, de la blanca espuma surgió una doncella hermosa, de inigualable belleza[13], que llegaría a convertirse con el tiempo en la más hermosa de las diosas.

Mas, previamente, la hoz ensangrentada había caído con estrépito sobre el mar Jónico. Flotó un instante antes de quedar enraizada en las profundidades y formar la isla de Corcira, la actual Corfú. Sus habitantes, que la tradición llama feacios, habitaron sobre esta isla afortunada y, años después, acogieron a Ulises en su desesperado viaje de regreso a Ítaca[14]. Eran famosos navegantes, dispuestos a afrontar siempre las dificultades del ponto. Según algunas tradicio-

13. Afrodita, la diosa del amor físico.

14. En un capítulo posterior voy a dedicar algún tiempo a los feacios, pueblo que me parece menos mítico de lo que algunos autores, tanto antiguos como modernos, creen. Entonces intentaré mostrar al lector cómo la isla de Corcira no parece el lugar más adecuado para situar, sobre un mapa, la historia de los feacios.

nes, los feacios habían nacido directamente de la sangre de Urano, vertida sobre la tierra después de la castración.

La sangre de Urano empapó, en efecto, algunas zonas de la tierra. Gea, cansada de la insaciable fertilidad de Urano, oprimida por su abrazo constante y responsable última de su castración, no pudo evitar sin embargo que esas gotas de sangre, surgidas del mutilado cuerpo del dios, la fertilizaran de nuevo.

Una última generación de hijos de Urano surgió entonces del seno de la Tierra, empapado y fertilizado por la sangre divina: las poderosas Erinias, que los romanos identificaron con las Furias, los altos gigantes, cuyas armas relucen con la luz del sol, y las ninfas llamadas Melias, divinidades de los fresnos, que se extendieron por la tierra ilimitada. Con la madera de estos duros árboles se hacían las astas de las lanzas homicidas, que recordaban el sangriento nacimiento de estas ninfas.

Así pues, después de su castración por Crono y de su destierro a las profundidades del Tártaro[15], Urano fue capaz de dar a Gea una última progenie, un último testimonio de su afán reproductor: Afrodita, los gigantes, las Erinias o Furias y las Ninfas de los fresnos. El papel de estos últimos uránidas será desigual en la mitología posterior, aunque, especialmente Afrodita, no dejarán de estar presentes en multitud de relatos y de recordar unos tiempos en que la paz y la armonía en los cielos había comenzado, igual que en la tierra, a quebrarse por completo.

15. En la *Teogonía* de Hesíodo, y también en los poemas homéricos, el Tártaro es el lugar más profundo del Universo. Estaba situado más abajo del Hades, el reino de los muertos. Para que el lector se haga una idea, hay la misma distancia entre el cielo y el Hades que entre el Hades y el Tártaro. Es un lugar siniestro, temido incluso por los dioses. Zeus siempre lo utilizará como amenaza. Acabó por convertirse en una especie de prisión en la que los reclusos eran los dioses. Ahí fue a dar Urano, encerrado por orden de su hijo, el titán Crono. Con el paso del tiempo, el Tártaro se fue confundiendo con el Hades, el infierno, pues compartía con él su naturaleza de «mundo subterráneo».

Confío en que el lector, antes de seguir, pueda haberse formado una idea clara de este comienzo de la historia del mundo y de sus dioses según los antiguos griegos. Como todo comienzo, es en cierta medida difícil de precisar, y la información que poseemos varía de un autor a otro. Sin embargo, creo que es relativamente fácil hacerse con los contornos del mundo inicial que le propongo. Aun así, recapitulemos un momento.

El panorama de inicio que he intentado esbozarles es, en esencia, el siguiente. De un elemento originario llamado Caos surgieron tres elementos primordiales: Tierra, Tártaro y Eros. En estas primeras visiones del mundo, Tártaro no era otra cosa que el «fondo» de la tierra, sus cimientos, por así decirlo.

Del caos también surgieron dos personificaciones tenebrosas que, al igual que Gea, Tártaro y Eros, intentan, de una manera conmovedora, dar forma a la parte más tenebrosa del universo: son Érebo y Noche. Ésta representa el mundo de sombras que cada día se sucede en un ciclo eterno, constante, pero desconocido. Aquél personifica la oscuridad que se cierne sobre cada gruta, cada grieta de la tierra. Érebo es ese mundo de tinieblas que la luz del día no logra penetrar: un mundo de sombras en el interior de la tierra; el seno de Gea.

Hasta aquí, aunque el mundo iba tomando forma poco a poco, se trataba apenas de un bosquejo, de un embrión de formas sólo sugeridas, de contornos todavía difusos. Con la primera generación de hijos de Noche y Tierra, el mundo empezó a definirse, a hacerse menos impreciso; y no sólo el mundo físico, la tierra, sino también el mundo de los dioses. Las costas que habría de bañar el océano del pensa-

miento griego empezaron a ser cartografiadas por las leyendas míticas.

En efecto, si los hijos de Noche no pasaron de ser tímidas personificaciones de abstracciones inquietantes (la muerte, el sueño, el destino, etc.), Gea, concebida como la gran madre de todos, parió a los primeros dioses, de un lado, y al resto de los elementos del mundo, de otro. De su vientre, de las cavidades sombreadas por Érebo, surgieron, sin necesidad de la intervención de un elemento masculino, Ponto (el mar) y las montañas. El mundo que habitamos (tierra, mar y montes) es hijo de Gea, la madre de todos nosotros. Y también la primera estirpe de los dioses.

Gea parió también, fecundada ya por Urano (que representa la primera intervención mítica del varón) a los titanes y a las titánides[16], a los cíclopes y a los hecatonquires, los monstruos de cien brazos. Finalmente, fecundada por la sangre que surgió del cuerpo de Urano al ser mutilado por Crono, nacieron las Erinias, los gigantes y las Melias o ninfas de los fresnos[17].

Ambas, Noche y Gea, tuvieron más hijos, pero creo que con los que cito en estas páginas y en los cuadros genealógicos 1 y 2 el lector tiene suficiente para llegar a comprender lo que pretendo. Ya lo he dicho en palabras anteriores: el caos se fue ordenando; ésta es la base, la razón que movía al pueblo griego a crear este primer sistema mítico. La imaginación fue produciendo figuras, cuerpos, rostros que, de un lado, hicieron accesible lo que para muchas otras civilizaciones no pasó de ser un terreno de sombras permanentes y amenazantes; de otro, el orden, que tanto en el territorio de los dioses como en el de los mortales tenía que labrarse sobre una base sólida, de forma que perdurara.

16. El término *titán* es asociado por Hesíodo (*Teogonía* 209-210) con la palabra griega *tísis,* 'castigo', en alusión al destino que, como veremos, esperaba a los titanes.

17. De la espuma que brotaba de los cercenados genitales de Urano nació Afrodita.

Desgraciadamente, el instrumento que los dioses emplearon para «ordenar» su mundo fue el mismo que utilizaron los hombres. Es natural, pues los dioses, al cabo, no son más que seres imaginados por los hombres. Y en ningún otro lugar ha sucedido esto con más claridad que en Grecia. Los dioses se adaptaron perfectamente a la medida de lo humano, de manera que, como he dicho ya, nunca fueron otra cosa que humanos inmortales, capaces de controlar algunos de los fenómenos naturales básicos. Los dioses griegos eran casi iguales que sus creadores, los hombres.

Y desde el principio, emplearon los mismos métodos que ellos para resolver sus problemas y sus conflictos: la violencia.

EL PRIMER TIRANO: CRONO (SATURNO)

Cuando Crono accedió al poder, su comportamiento hizo que la imagen del viejo Urano se apareciera de nuevo ante su madre y hermanos. Ocupó el lugar de su padre por méritos propios, pues había sido el único de los titanes capaz de enfrentarse con él: a nadie extrañó, por tanto, que reclamara como propio el trono dejado por Urano.

Mas entonces, su naturaleza colérica y su heredada propensión a la violencia se pusieron de manifiesto sin que nadie pudiera evitarlo, ni siquiera su antaño poderosa madre, y con la perspectiva de ser monarca casi absoluto del mundo empezó a actuar como un verdadero tirano. No sólo porque se comportara como su padre, sino porque, tras haberse hecho con el poder, defraudó a todos los que habían confiado en él para cambiar las cosas. Ésta es la característica esencial de los tiranos: que una

vez alcanzado el poder olvidan las razones que lo llevaron a ocuparlo y centran sus esfuerzos principales en retenerlo a toda costa.

Crono empezó su reinado con medidas de gracia. Atendiendo a los ruegos de su madre, liberó a sus hermanos, encadenados desde hacía tiempo en el Tártaro por orden de Urano. Así, los cíclopes y los hecatonquires vieron la luz del sol después de haber estado rodeados por las tinieblas desde su nacimiento, y se dispusieron a compartir con su hermano, el más joven de los titanes, el dominio del mundo. La generación de hijos directos de Urano y Gea parecía estar en disposición de afrontar los retos del futuro con todas las garantías que aportan la fuerza y la inteligencia.

Mas Crono, seducido por la perspectiva del poder, atrapado por el cosquilleo que todos los tiranos sienten al comprobar que son obedecidos, segó pronto, con la simbólica hoz de su resentimiento, las esperanzas de sus hermanos recién liberados. Repentinamente, sin mediar otro motivo que su afán por reinar solo, los arrojó de nuevo al Tártaro, esa especie de fosa común en que los dioses lamentan su eterna condición de inmortales. No avisó; no reflexionó; no dio explicaciones, pues sentía que éstas son sólo propias de los débiles. Y así, los cíclopes forjadores del rayo y los monstruosos hecatonquires albergaron contra su hermano, el titán Crono, un resentimiento al que muy pronto, como veremos, darían rienda suelta. Sólo los titanes y las titánides quedaron libres.

La primera generación de dioses propiamente dichos se dispuso así a iniciar el camino por el que habría de transitar la religión de los antiguos griegos. Ahora hacían falta mitos, leyendas que mostraran cómo fue ese camino, cómo se empezó a recorrer. Se necesitaban mitos

que centraran sus narraciones en estos dioses recién llegados y fueran haciendo olvidar, a la vez, las viejas y aterradoras historias que se relacionaban con los hijos de la noche.

Las abstracciones, a duras penas personificadas, que representaban todo el cúmulo de fuerzas insondables previas a la creación de lo que podríamos considerar propiamente dioses, fueron o bien abandonadas por completo o bien readaptadas a las nuevas circunstancias, como veremos. Y así el mundo de los dioses fue reducido a una simplicidad sorprendente: titanes y titánides, bajo el mando de Crono, se dispusieron a dar comienzo a la generación de los dioses griegos; apartados de ellos, encerrados en el Tártaro, los hecatonquires y los cíclopes, hermanos indeseables que recordaban un mundo caótico propio del pasado, se prepararon para esperar la oportunidad de volver a la escena de los hechos. En el Tártaro, mutilado y dolorido, permaneció también Urano.

Dueño del mundo, señor del universo, Crono tomó una primera decisión importante. Tomó a su hermana Rea[18] como esposa y se dispuso a tener hijos con ella. Entonces fue cuando Urano y Gea, doloridos y desplazados, pero depositarios de una sabiduría que Crono, perturbado por el exceso de éxito, estaba muy lejos de poseer, le anunciaron un hecho que heló sus entrañas: uno de sus hijos le arrebataría el poder, lo destronaría y ocuparía su lugar para siempre.

Crono se vio ante una situación aparentemente sin salida: de un lado, la necesidad de tener hijos que perpetuaran su estirpe; de otro, la certeza de que uno de esos hijos acabaría con su poder. Agobiado por estos pensamientos, tuvo, sin embargo, seis hijos de Rea[19]: Hestia, Deméter, Hera, Hades, Poseidón y Zeus, nombres que habrán de ser la columna vertebral de la religión olímpi-

18. En época romana, Rea, divinidad antiquísima de la tierra, fue asimilada por completo a Cibeles como madre de los dioses.

19. Véase Hesíodo, *Teogonía*, vv. 454 y ss., o Apolodoro, *Biblioteca*, 1.1.5.

ca. Mas el tiránico titán no había olvidado la profecía de sus padres, por lo que tomó una decisión que habría de inmortalizarlo para siempre como ejemplo de crueldad y de fiereza: devorar a sus hijos apenas habían nacido.

Crono debió de pensar que ésta era una solución más segura que el encierro en el Tártaro, convencido sin duda de que sus hijos, ayudados por sus poderosos tíos, hambrientos de venganza, podrían cumplir mejor la maldita profecía. Los cinco primeros hijos de Rea fueron devorados sin piedad por Crono[20], que creía así estar a salvo. Mas cuando Rea estaba a punto de parir al sexto, irritada por la crueldad de su esposo y decidida a salvar al más pequeño de sus hijos, pidió ayuda. Urano y Gea se la ofrecieron gustosos, pues sentían un hondo rencor ante los actos de su hijo. Entonces Rea, harta de sufrir y de contemplar el extraño destino de sus vástagos, condenados a salir de su vientre para penetrar en el de su padre, decidió jugarse el todo por el todo.

De esta jugada habría de surgir la religión olímpica griega. Era una apuesta arriesgada y difícil que, al cabo, sólo podía resolverse con violencia. Una violencia que, en este caso, corría el riesgo de generalizarse vivamente.

Por primera vez, la guerra se hacía presente en el mundo de los dioses.

UN NACIMIENTO QUE CAMBIÓ EL MUNDO

Cuando el parto de su tercer hijo varón se avecinaba, Rea se acercó a la Arcadia[21], la región solitaria y salvaje del centro del Peloponeso, con la intención de pasar inadvertida incluso al propio Crono. Ciertamente, se decía que ningún cuerpo proyectaba sombra en el lugar en que de-

20. Episodio inmortalizado por Goya en el lienzo *Saturno devorando a sus hijos*. Saturno es el nombre romano de Crono.

21. En relación con el nacimiento de Zeus voy a seguir la tradición que recoge el poeta Calímaco de Cirene, nacido en torno al año 310 a.C., en su *Himno a Zeus*. La mayor parte de las tradiciones que indagan sobre el nacimiento de Zeus lo sitúan en la isla de Creta, normalmente en el monte Ida. El propio Calímaco recoge esta opinión común, que él atribuye a los cretenses, «eternos mentirosos». La creencia de que los cretenses eran unos mentirosos está probablemente basada en una confusión curiosa que nos explica un escoliasta y que recoge R. Pfeiffer en la p. 42 de su edición de las obras de Calímaco en Oxford, 1953. La confusión sería la siguiente. En Creta había una tumba de Minos, el legendario rey del laberinto, monarca de Cnoso. Sobre ella había una inscripción que en griego decía: *Mínoos toû Diòs táphos*, es decir: «Tumba de Minos, hijo de Zeus». Con el paso del tiempo, parece que se borraron las dos primeras palabras, con lo que la inscripción quedó reducida a *Diòs táphos*, o sea, «tumba de Zeus». Naturalmente, afirmar que Zeus, el más poderoso de los inmortales, había fallecido, primero, y sido enterrado, después, en esa tumba escandalizaba no sólo a poetas y mitógrafos, sino a cualquier

seaba alumbrar a su hijo[22]. Ni criaturas ni cosas podían ser identificadas desde lo alto por el traicionero movimiento de sus siluetas y, con el tiempo, ninguna hembra, ni bestia ni mujer, se atrevió a penetrar en aquel lugar para someterse a la diosa de los partos.

Aun así, Rea decidió también aliarse con las tinieblas de la noche, abrigándose sólo por la silbante sonrisa de los árboles, mecidos por la dulce y húmeda brisa del oeste. Y, finalmente, en plena noche, parió en el monte Liceo a su sexto hijo, el tercer varón, el dios que habría de reflejar en el cielo los impulsos del hombre en la tierra. Su nombre fue Zeus.

Orgullosa y preocupada, conmovida por la soledad del bosque y por los primeros llantos de su hijo, tomó el cuerpo en sus brazos y buscó un manantial para lavarlo. Mas en verano la Arcadia es una región sedienta, surcada por los lechos secos de multitud de manantiales que serpentean por las laderas como los deshilachados flecos de un recuerdo. La región que habría de ser conocida como la tierra de las hermosas aguas[23], bañada por las corrientes de numerosos ríos, era entonces, en los orígenes de la segunda generación de los dioses, una tierra seca preñada de guijarros.

Entonces Rea, como cualquier mujer mortal asustada por su falta de recursos, se puso en manos de su madre, Gea, la tierra, a la que pidió ayuda. Levantó después su brazo y golpeó el suelo con su cetro. Entonces Gea se abrió y de su vientre, como en un parto que emulaba el de su hija, brotó un manantial de aguas frescas y claras donde el bebé Zeus fue bañado por su madre.

Rea secó el cuerpo de su hijo, lo envolvió en pañales y se lo entregó a la ninfa Neda, la hija del Océano, que vio cómo Gea, igual que cualquier abuela complacida, contemplaba a su nieto con ojos llenos de esperanza.

persona normal. Gracias a este hecho, los cretenses adquirieron (o simplemente afianzaron) una inmerecida fama de mentirosos.

22. Véase Polibio, *Historias*, 16.12.7.

23. Véase Calímaco, *Himno a Zeus*, 21.

Aquel manantial que había hecho brotar Rea del vientre de la tierra recibió el nombre de Neda, en agradecimiento a la ayuda, presente y futura, de la ninfa.

Neda y Gea, con el pequeño dios en los brazos, partieron hacia el sur, rumbo a la isla de Creta[24]. Mientras, Crono, feroz e implacable, reclamaba el cuerpo del recién nacido para devorarlo. Antes de llegar a la morada de su esposo, Rea había pulido con esmero una piedra que, con las manos temblando por el miedo, envolvió en pañales lenta y cuidadosamente. Preocupada pero tranquila, desafiante, ofreció aquella peña a su esposo como si fuera el cuerpo de su último hijo, y Crono, quizá acostumbrado ya a ese trance, poseído por una rutina que repetía por sexta vez, se tragó el burdo simulacro. Rea pudo entonces descansar.

Engañado y satisfecho, Crono no sabía que el niño Zeus crecía en Creta[25], al abrigo de una gruta en la ladera de algún monte de espesa arboleda. Durante el viaje desde Arcadia, cuando el bebé Zeus llegaba a Creta en los brazos de Neda, el cordón umbilical se desprendió de su cuerpo cayendo sobre una llanura cercana a la costa. Los habitantes de ese lugar, los cidones, llaman Onfalio[26] a esta llanura en recuerdo de este hecho.

Al llegar al monte que habría de ser su primer hogar, Zeus fue entregado a las Melias, las ninfas de los fresnos, nacidas de la tierra fecundada por la sangre del miembro cercenado de Urano. Lo tomó en sus brazos una de ellas, Adrastea, que lo tumbó en una cuna de oro y comenzó a mecerlo dulcemente. Cuando el niño rompió a llorar de hambre, Amaltea[27], la ninfa/cabra, le acercó sus pechos a la boca para ofrecerle su blanca leche. Zeus empezó a crecer alimentado por la leche de Amaltea y por la miel que producían las abejas con el polen de las flores del monte Ida. Miel y leche de cabra, alimentos modestos, propios de mortales.

24. Ni siquiera Calímaco, que como hemos visto no acepta Creta como lugar de nacimiento de Zeus, pone en duda el hecho de que la primera infancia del dios transcurrió en esta isla.

25. Apolodoro *(Biblioteca,* 1.1.6) dice que Zeus fue criado en el monte Dicte. Virgilio *(Geórgicas,* 4.153) y Diodoro Sículo (5.70) comparten esta misma opinión. Sin embargo, Hesíodo *(Teogonía,* 475 y ss.) cree que Zeus fue ocultado en una gruta del monte Egeo. Otras versiones (Ovidio, *Fastos* 4.207, por ejemplo) hablan del monte Ida. En todo caso, se trata de lugares de la isla de Creta.

26. En griego, «ombligo» es *ómphalon.*

27. Para los antiguos, Amaltea es tanto una ninfa como una cabra. La versión más corriente, ya enriquecida por la aportación de los poetas y mitógrafos, nos presenta a Amaltea como una ninfa decidida a salvar al niño Zeus. Para conseguirlo, lo alimentó con la leche de una cabra llamada *Aíx*, palabra que en griego significa simplemente 'cabra'.

Amaltea poseía[28], en efecto, un rebaño de cabras del que una destacaba por su belleza, pues sus extraordinarios cuernos, largos y retorcidos sobre el lomo, parecían el don de algún dios; sus ubres, siempre rebosantes de leche, eran dignas de la nodriza del propio Zeus. Ciertamente, esta cabra, confundida por la tradición con la propia ninfa, llegó a ser conocida como la cabra Amaltea, nodriza de Zeus.

Por los caminos de Creta, en los descansos de las tareas del campo, la gente contaba que la maravillosa cabra del rebaño de Amaltea había perdido un cuerno tras haberse golpeado accidentalmente con un árbol. Amaltea lo recogió con cuidado, lo envolvió con hierbas y flores frescas, y, tras llenarlo con jugosas manzanas, se lo llevó al niño Zeus, pensando que podría servirle de juguete. El pequeño dios se sintió complacido con aquel regalo y, con el tiempo, cuando sentado sobre el trono de su padre tuvo a sus pies el universo entero, prometió a la ninfa que de aquel cuerno nacerían todos los bienes que ella deseara. De esa forma, el cuerno de la cabra que lo había alimentado con su leche en los difíciles primeros días de su existencia se convirtió en el cuerno de la abundancia o cornucopia. Con todo, la cabra Amaltea habría de devolver el regalo a Zeus, pues éste, cuando la muerte se llevó al animal, hizo con su piel una armadura famosa: la égida[29]. Muy pronto tuvo ocasión de comprobar su utilidad.

Mas el bebé Zeus era llorón y escandaloso. Las ninfas de los fresnos empezaron a preocuparse, creyendo que Crono acabaría por oír los gritos de aquel niño de hambre insaciable. Entonces, confabuladas con su madre y con su abuela, recurrieron a un truco que, por el momento, preservó la seguridad del pequeño: acudieron a los curetes[30], una especie de genios bienhechores que, con

28. Ovidio, *Fastos* 115 y ss.

29. El genitivo de *Aíx*, la palabra que significa 'cabra', es *aigós*. Si prescindimos de la desinencia, la transcripción de la palabra al español sería eg-, de donde deriva la palabra *égida*.

30. Parece que estos extraños individuos eran autóctonos de Creta (todavía se recuerda su nombre en un pueblo, cercano al Ida, de la Creta actual), identificados por Pausanias (*Descripción de Grecia,* 5.7.6) con los dáctilos del Ida e ignorados completamente por Hesíodo.

el paso de los tiempos, acabarían dando su nombre a los sacerdotes del culto de Zeus y de su madre Rea/Cibeles[31].

Cuando el pequeño Zeus, acuciado por el hambre, prorrumpía en un llanto desesperado, los curetes se ponían a bailar su danza de guerra y golpeaban los escudos con sus armas. Igual que un ejército preparado para la batalla, con los hombres excitados por el olor del miedo y de la gloria, los gritos y los golpes de los curetes acallaban por completo los gemidos del dios, y el estruendo de aquella danza de guerra, preludio de lo que habría de venir, se apoderaba del mundo. Crono nunca fue capaz de descubrir este engaño.

Y así, amamantado por una cabra y alimentado con la miel de las abejas del monte Ida, Zeus fue creciendo mecido entre gritos y cantos de guerra, una clase de música a la que sus oídos se acostumbraron desde muy pronto. Poco a poco la fuerza fue llenando sus miembros y el color de la adolescencia fue apoderándose de su rostro. La inteligencia, aguda e inigualable, anidó dentro de su cabeza.

Finalmente, con la ayuda de sus nodrizas, de su madre y de su abuela, el joven Zeus estaba preparado para desafiar a su cruel padre. La historia, apenas nacida, empezaba ya a repetirse.

LA CONQUISTA DEL PODER: LA TITANOMAQUIA

Mas antes de empezar la lucha, Zeus pidió consejo a Metis, hija de Océano y Tetis, dos titanes. Era una mujer extraña, de dos caras, como parece indicar su nombre, que en griego significa 'prudencia', pero también 'astucia'. Esas dos caras, la ambigüedad propia del estereotipo del género femenino, atrajeron con el tiempo a Zeus, pues se

31. El futuro, en un giro lleno de trágica ironía, les traería la muerte a manos del propio Zeus, irritado con ellos porque habían ocultado a Épafo, fruto de sus amores con Ío. En realidad, los curetes habían hecho con Épafo lo mismo que con él: salvarlo de la ira de su padre.

dice que fue la primera mujer por la que sintió el dulce pinchazo del deseo. Pero entonces, complacida porque aquel joven dios pidiera su consejo, Metis le proporcionó a Zeus una droga purgante que, con toda precaución y cuidado, debía ser administrada a Crono. Quizá en aquel mismo momento la diosa prudente y astuta comprendió que Zeus representaba el camino del futuro.

Llevó la droga a su abuela Gea, que, complacida y asustada al mismo tiempo, ideó la manera de hacer que Crono la tragara. Dudó mucho, mas durante días sintió en su ánimo la comezón que produce la perspectiva del poder recuperado, pues creyó firmemente que aquel nieto joven, poderoso y desafiante, podía devolverle el poder que su propio hijo le había arrebatado. La vieja Gea, la gran madre, la diosa que representaba el pasado matriarcal, aún no sabía que en el mundo del futuro las mujeres, mortales e inmortales, habrían de representar el papel de siervas de los hombres.

Decidida a intervenir contra el desagradecido Crono, Gea le dio de beber aquella poción una noche de luna. Al punto el titán se vio presa de terribles convulsiones y no pudo reprimir la necesidad de devolver el contenido de su estómago. Entonces, entre una y otra sacudida, los hermanos de Zeus volvieron a ver el mundo, como nacidos de un segundo parto. Primero Crono vomitó la piedra, remedo del más joven de sus hijos; después, uno a uno, aparecieron Hestia, Deméter, Hera, Hades y Poseidón. En el rostro de Gea se dibujó una amplia sonrisa.

Con la ayuda de sus renacidos hermanos, Zeus se sintió preparado para desafiar al gran Crono. Sin embargo, la supremacía no habría de ganarse en un solo combate. Al contrario, una guerra en toda regla se puso en marcha el mismo día que Zeus conoció a sus hermanos: un bando lo capitaneaba Crono, y sus aliados eran los titanes; el

otro bando, bajo el caudillaje de Zeus, estaba integrado por los dioses nacidos de Rea y el propio Crono. El pasado y el presente se enfrentaban para ganar algo más que una guerra. El botín era el futuro.

Durante diez años (igual que en Troya), la guerra entre dioses y titanes, conocida por la tradición con el nombre de titanomaquia, no tuvo un resultado favorable para ninguno de los dos bandos. Los titanes, asentados en el monte Otris; los dioses, en la que habría de ser su morada para siempre: el monte Olimpo. La región de Tesalia, patria de Aquiles, contempló una sucesión de batallas que ningún bando fue capaz de ganar de manera decisiva.

Entonces Gea dio a Zeus el consejo definitivo. Casi desesperada ya por aquella guerra indecisa, le prometió la victoria si liberaba de la prisión del Tártaro a los que habían sido sus primeros hijos, los cíclopes y los hecatonquires, hermanos de los titanes. Crono los había encerrado allí hacía largo tiempo, lejos de la luz del sol.

Zeus obedeció a Gea y liberó a sus tíos tras matar él mismo a Campe, la monstruosa carcelera. Con las llaves en la mano abrió las enormes puertas de bronce y libró a los prisioneros de las cadenas que los martirizaban. Todos le miraron atónitos y agradecidos, y sus pechos se llenaron de fuerza cuando Zeus les ofreció néctar, el dulce licor que beben los dioses, y ambrosía, el manjar propio de los inmortales.

En ese momento, saludaron al hijo de Crono como soberano y, olvidados ya sus desesperados tormentos, se lanzaron furiosos a la lucha. Hesíodo nos describe vívidamente el fragor de esta guerra entre inmortales:

> Entonces se enfrentaron a los titanes en funesta lucha, con enormes rocas en sus robustas manos. Los titanes,

> de otra parte, afirmaron sus filas resueltamente. Unos y otros exhibían el poder de sus brazos y de su fuerza. Terriblemente resonó el inmenso ponto y la tierra retumbó con gran estruendo; el vasto cielo gimió estremecido y desde su raíz vibró el elevado Olimpo por el ímpetu de los Inmortales. La violenta sacudida de las pisadas llegó hasta el tenebroso Tártaro, así como el sordo ruido de la indescriptible refriega y de los violentos golpes[32].

32. Hesíodo, *Teogonía*, 674 y ss.

Mas fue un regalo lo que acabó por decidir la contienda. Los agradecidos cíclopes forjaron para Zeus el rayo y el relámpago; a Hades le regalaron el yelmo mágico que lo hace invisible, maravillosa alegoría de la muerte, y a Poseidón el tridente, cuyo embate conmueve la tierra y agita los mares. Con estas poderosas armas los dioses se dispusieron para la victoria:

> Por todos lados resonaba la tierra portadora de vida envuelta en llamas y crujió con gran estruendo, envuelto en fuego, el inmenso bosque. Hervía la tierra toda y las corrientes del Océano y el estéril ponto. Una ardiente humareda envolvió a los titanes [...] y una inmensa llamarada alcanzó la atmósfera divina. Y cegó sus dos ojos, aunque eran muy fuertes, el centelleante brillo del rayo y el relámpago[33].

33. *Ibidem*, 692 y ss.

En medio de esta pesadilla, Coto, Briareo y Giges, los hecatonquires, provocaron el lance decisivo. Con la multitud de sus brazos lanzaron sobre los titanes una incesante lluvia de piedras gigantescas que acabó por enterrarlos casi por completo; Crono y sus poderosos hermanos quedaron inmovilizados, indefensos ante el nuevo rey del mundo, y finalmente se rindieron. La lucha que los autores antiguos nos han transmitido con el nombre de titanomaquia, la primera gran guerra sobre

los cielos de la antigua Grecia, había terminado. Sólo había que esperar cuál sería el comportamiento de los vencedores.

Muy pronto Zeus comenzó a llenar el mundo con los símbolos de su poder y los recuerdos de su linaje. Según nos cuenta Pausanias[34], colocó en Delfos, lugar que la tradición consagraría como uno de los puntos cardinales de la religión griega, la piedra que había vomitado Crono. Parece que la piedra seguía allí en época de Pausanias, siempre untada de aceite y llena de las hebras de lana sin tejer que la gente le dedicaba como ofrenda.

34. *Descripción de Grecia*, 10.24.15.

Pero Zeus tomó decisiones mucho más importantes que ésta. Ordenó que los titanes, con su padre Crono a la cabeza, fueran encerrados en el Tártaro para siempre. Las cadenas inexorables que antes habían servido para sujetar a los cíclopes y a los hecatonquires fueron apretadas ahora en torno a los miembros de aquellos seres sin medida, hijos de la tierra, primera generación de seres inmortales. Desde entonces el Tártaro fue concebido por los griegos como un auténtico infierno.

Para asegurarse de que los titanes no volvieran a crear problemas en el futuro, Zeus dejó en el Tártaro, como terribles carceleros, a los tres hecatonquires. El odio de estos tres hermanos hacia Crono, autor y responsable de sus espantosas desgracias, aseguraba a los nuevos señores del universo una tranquilidad duradera.

En realidad Zeus conseguía con esto un doble objetivo, pues se libraba de un solo golpe de los titanes y, también, de los hecatonquires. El mundo de los dioses empezaba a despoblarse de seres monstruosos, relegados todos ellos al Tártaro o a lugares donde nadie podía ya verlos. Zeus, el gran dios masculino indoeuropeo se hacía con el poder al cabo de dos generaciones. Los recuerdos del pasado, asociados a seres monstruosos y deformes, empeza-

ban a ser enterrados en las profundidades del Tártaro o, lo que es lo mismo, en la antesala del olvido.

Dos cosas más quedaban pendientes: una era qué hacer con las titánides, las hermanas y mujeres de los derrotados. Según los autores antiguos, un doble argumento pesó en el comportamiento magnánimo de Zeus: de un lado, las titánides no ayudaron propiamente a sus hermanos y/o maridos en la guerra; de otro, las intervenciones de Metis y Rea resultaron decisivas de cara al triunfo final. En consecuencia, todas fueron perdonadas y destinadas a procrear nuevas generaciones de seres inmortales.

Finalmente, Zeus afrontó una última tarea: el reparto del poder[35]. No era una tarea fácil, pues, como hemos visto, no mediaba ningún testamento paterno que fijara las condiciones de una herencia que, por lo demás, fue conseguida con violencia. Sin embargo, el poder hegemónico de Zeus, su condición de monarca dispuesto a mostrar su autoridad y su poder ante los que sólo en apariencia eran sus iguales, se hizo patente desde el principio.

35. Curiosamente, Hesíodo no se refiere a este hecho que, por lo demás, llegó a ser un lugar común de la mitología griega. Homero, sin embargo, no muy dado a referir acontecimientos que tuvieran que ver con la estirpe de dioses anteriores a Zeus, nos lo relata en el pasaje, harto significativo, que cito a continuación. En él no sólo habla del reparto del poder, sino, especialmente, de la hegemonía de Zeus. En realidad se trata de una hegemonía implícita, casi sobreentendida, pero que el más joven de los hijos de Crono está constantemente dispuesto a recordar.

La guerra de Troya estaba en su apogeo. Desde el Olimpo, Zeus observa la matanza y encarga a Iris, la diosa cuyo velo se tiñe levemente con todos los colores del mundo, que vaya donde se encuentra Poseidón y le ordene que se retire del combate entre troyanos y griegos. Con una cierta displicencia, añade que le diga a su hermano que se vaya al Olimpo o a sus mares, salvo que quiera vérselas con él en persona. Iris, fiel mensajera, veloz como el viento, dirigió estas palabras al poderoso Poseidón:

> «Te manda él (Zeus) que cesando de toda guerra y batalla,
> te vayas adonde los dioses o a la salobre mar santa.

Pero, si a sus palabras no atiendes y tanto desbarras,
amenazaba también, contigo a luchar cara a cara
venir él aquí, y te advertía que en esquivar te cuidaras
su brazo; pues dice que él te saca en fuerzas ventaja
y que es en edad mayor; pero a ti no te arredra por nada
tratarle de igual, a él, que otros hay que mucho se
guardan»[36].

36. Homero, *Ilíada*, 15.176 y ss.

Sutil y cuidadosa, la diosa transmite claramente la amenaza de Zeus, concediendo a la vez a Poseidón el privilegio de tratarle como a un igual. Mas el soberano del mar se indigna en un primer momento ante la arrogancia de su hermano y parece dispuesto a desafiarlo:

«¡Ay [...]! A fe que, por bueno que él sea, ha pasado la raya,
si va mal-mi-grado a forzarme, su par en honra y en
casta.
Pues tres somos hijos de Crono, que hermanos Rea
alumbrara,
Zeus uno, y yo, y luego Aïdes[37] que abajo es rey de las
ánimas;
y en tres está todo partido, y tomó cada cual su ganancia:
a mí, el sorteo, en la mar caneciente hacer siempre
morada
en suerte tocó; tocó a Aides la sombra sototerraña;
y a Zeus le tocó el ancho cielo, entre nubes y bóveda
clara;
[...] Así que no voy al antojo de Zeus a vivir: que él en
calma,
por fuerte que sea, se quede en su tercia parte y no salga;
y no ande a mí, como a un vil, asustándome con
amenazas:
que así a sus hijas o hijos mejor acaso le valga
con voces tremendas reñirles, a aquellos que él
engendrara;
y que ellos [...] por fuerza caso le hagan»[38].

37. Hades.

38. Homero, *Ilíada*, 15.185 y ss.

Iris quedó impresionada por tal respuesta y, con la habilidad propia de una mujer que no quiere menospreciar ni herir el honor de un hombre forzado por su hombría a desafiar a otro más poderoso, le dirigió estas sabias y medidas palabras:

«¿Así que sin más [...]
esta respuesta a Zeus se la llevo, tan fuerte y tan áspera?
¿O algo le mudas? En juicio de buenos cabe mudanza»[39].

39. *Ibidem*, 15.201 y ss.

Finalmente Poseidón reflexiona y decide no jugarse su estatus desafiando a su poderoso hermano. Sus palabras son todo un acto realista de reconocimiento:

«[...] a punto y verdad has dicho palabra.
Bueno es también cuando el mensajero es justo y de gracia.
Pero es que me entra un negro pesar al pecho y al alma
siempre que, siendo mi par y dotado igual por las Hadas[40],
quiere él ponerse a reñir con mal-enojosas palabras.
Ah, pero ahora, en fin, cederé, aun con ira y con saña».

40. Respeto aquí la versión de García Calvo, que traduce por «Hadas» la palabra griega *aîsa*. Es una traducción culta que, sin embargo, creo que puede inducir al lector a confusión, dado que *hada* es una palabra usada con frecuencia en español en un sentido muy diferente al que tiene en griego. Véase en relación con esto lo ya referido (pp. 72-73) en el capítulo dedicado a las Moiras. En todo caso, *aîsa* significa literalmente 'parte', 'porción'. Cuando la palabra está referida a dioses suele significar 'parte correspondiente de dignidad', es decir, 'honor', 'majestad'. Referida a personas, 'parte que a uno le toca en suerte', es decir, 'destino'. Como personificación su significado es claramente la «suerte» que procura a cada uno su destino personal.

A regañadientes el dios acepta la hegemonía de su hermano. Por lo demás, no le queda otro remedio: Zeus se ha ganado sus privilegios donde los hombres deben ganárselos: en el campo de batalla. Él se ha enfrentado a Crono en primer lugar y él ha dirigido la guerra contra los titanes. Pero hay una razón más poderosa: el destino.

A Zeus le ha tocado ser el más poderoso, y ante esta realidad ni siquiera los dioses pueden rebelarse.

Ésta es una característica fundamental de la religión griega: los dioses griegos no están desde el principio de todo, como el dios cristiano, creador del mundo y de todas las cosas. Son una creación posterior, tardía, secundaria desde un punto de vista cronológico. Son, igual que los hombres, hijos, al cabo, de la tierra, y están sujetos, igual que sus hermanos mortales, a leyes oscuras, eternas, inmutables, que rigen el mundo con mano casi inflexible. Como ya he dicho en páginas anteriores, los dioses griegos, incluido el propio Zeus, nunca están por encima de la naturaleza, nunca son sobrenaturales.

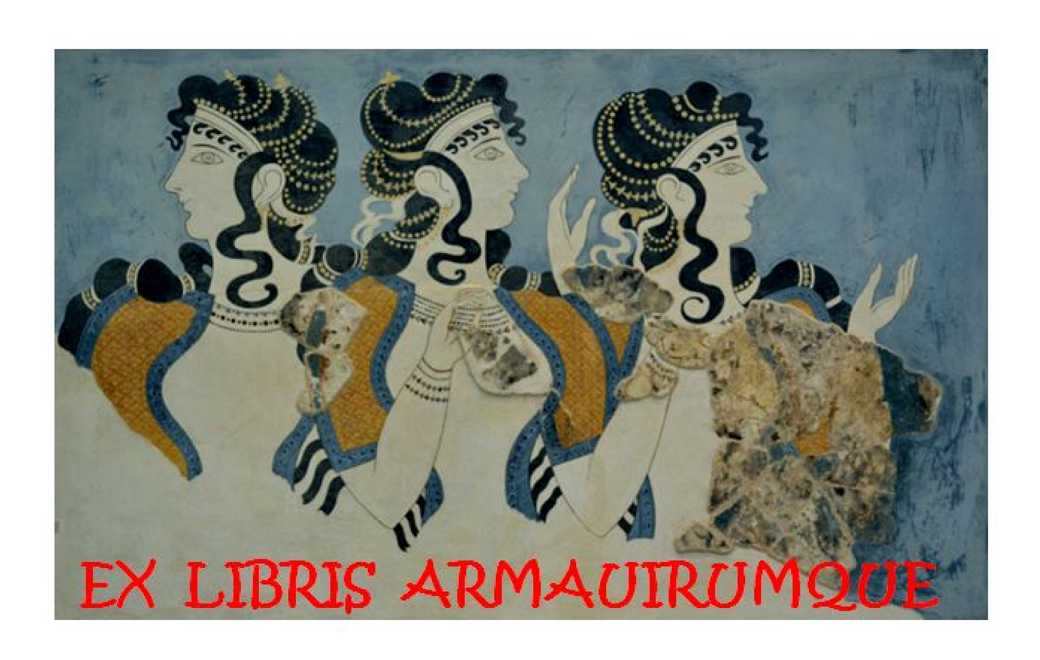
Ya victoriosos, los dioses nuevos se repartieron el mundo: Zeus obtuvo el cielo, Poseidón el mar y Hades el mundo subterráneo. Pero no fue un reparto completamente igualitario: ya hemos visto que a Zeus le correspondió ser eso que los romanos llamarían un *primus inter pares*, un «primero entre iguales».

Como el lector puede comprobar, el mundo de los dioses se había simplificado notablemente. Ya no estaba presente ese conglomerado de personificaciones más o menos abstractas que había sido característica fundamental del pasado; el mundo había sido repartido entre tres dioses varones, Zeus, Poseidón y Hades, y las diosas (en ese momento sólo Hera, Hestia y Deméter) empezaron a jugar el papel que la nueva situación les tenía deparado: el de actrices secundarias. La ola del futuro navegaba ya siguiendo el rumbo que imponían los nuevos vientos.

Sin embargo, los flamantes dueños del mundo habrían de enfrentarse con dos nuevos (y últimos) desafíos, no menores que el anterior. De una parte debían poblar su mundo con hijos, con muchos hijos, pues esa era la única garantía que podía salvaguardar

en el presente y proyectar en el futuro el nuevo orden de cosas; de otra, Gea, la tierra, la madre de todos y de todo, no estaba contenta. Sus hijos, los titanes, estaban encerrados en el Tártaro, y el nuevo mundo, tutelado por un nieto que, finalmente, se había comportado con la misma crueldad que Crono, la iba excluyendo poco a poco como se excluyen las cosas viejas, arcaicas, que recuerdan tiempos que deben ser olvidados. Gea no estaba dispuesta a rendirse fácilmente y, de nuevo, empezaba a maquinar asechanzas.

Los nuevos dioses todavía no estaban definitivamente consolidados como señores del universo.



4
LOS DIOSES OLÍMPICOS

Con la esperanza de perdurar en un mundo en el que sólo eran unos recién llegados, los dioses vencedores se dispusieron a procrear rápidamente, sabiendo que sin hijos, sin multiplicar su estirpe, las victorias obtenidas habrían de significar muy poco. El arma demográfica, si me permite el lector esta expresión tan propia de nuestros tiempos, vital para la supervivencia de pueblos y estirpes, fue utilizada por Zeus y sus hermanos, conocedores de la importancia de la generación de hijos para perpetuar su hegemonía en un mundo que, como acabo de decir, todavía no estaba del todo conformado.

En esta tarea fundamental Zeus volvió a distinguirse por encima de sus dos hermanos, y tuvo una serie de hijos que consolidaron su posición y su poder. La promiscuidad de Zeus propició una generación de

dioses que habitaron en la cumbre del monte Olimpo, una montaña situada en el norte de Grecia, en la región de Tesalia, la patria de Aquiles. Ésta es la razón por la que se llaman dioses olímpicos.

El número de dioses con derecho a ser reconocidos como olímpicos, lo que implicaba toda una jerarquía en el escalafón divino, varía según las épocas y las tradiciones, aunque el número de doce se ha instalado en casi todos los repertorios mitográficos como el más usual.

De los dioses olímpicos voy a hablar a continuación, pues su nacimiento, sus poderes, su ámbito de actuación, nos muestran la naturaleza de la nueva sociedad de los cielos, hecha a la medida de la sociedad de la tierra. Los mitos nos suministran aquí una serie de pistas que, a mi juicio, resultan terminantes para entender la historia de los griegos durante esta época decisiva en la que se asentaron los cimientos de nuestra sociedad occidental.

Ciertamente Zeus, como he dicho, se distinguió en esta tarea de la procreación, mostrando así su aguda inteligencia. Con la urgencia que impone la necesidad, se apresuró a llenar el mundo de hijos suyos y, especialmente, a poblar el Olimpo con dioses nacidos directamente de su semilla. La relación de los hijos de Zeus, y especialmente el orden del nacimiento de éstos, es una tarea muy difícil de establecer, pues las fuentes varían y los distintos autores han innovado en diferentes aspectos. De hecho, la paternidad de muchos de sus hijos le es discutida al gran dios por este u otro autor, pero, en general, podemos hacernos una idea bastante cabal de cómo fue el proceso.

Por supuesto, no quiero abrumar a mis lectores con una exposición exhaustiva de las variantes de las

fuentes, sino que pretendo, como siempre, ofrecerle un camino seguro. Los senderos laterales podrán ser seguidos, en todo caso, por quienes se sientan con fuerzas para intentarlo. De hecho, intentar buscar una lógica, siquiera cronológica, en los acontecimientos que afectan a los dioses resulta verdaderamente complicado, por no decir imposible.

Mas, al fin y al cabo, ¿qué puede importar el tiempo cuando estamos hablando de seres inmortales?

ATENEA (MINERVA)

I

Ulises contemplaba la imagen de madera, tosca y rígida, con los ojos asombrados. Aquel leño tallado, roído por la carcoma de los años, constituía el trofeo más valioso que había conquistado a lo largo de su vida de guerrero y representaba, a la vez, la única esperanza de tomar Troya. Rodeado por una multitud de soldados atónitos que murmuraban palabras apenas articuladas, el señor de Ítaca sentía en su interior una sensación de vacío, de ausencia de emoción, como si el robo de aquella imagen decisiva hubiera sido sólo un trámite, una acción propia de un funcionario más que de un guerrero.

Delante de la puerta de la tienda de Agamenón, el comandante supremo del ejército de los aqueos, alumbrado por la cambiante luz de las hogueras, el *xóanon*[1] que encarnaba a la diosa Palas, el famosísimo "paladio", adquiría tonos espectrales que oscilaban caprichosos delante de los rostros de los soldados aqueos. Los rasgos del semblante de la diosa parecían casi salvajes, deformados por los haces de luz que barrían sus labios cerrados, sus ojos abiertos y pintados de un color cuyos tonos más chillones se acrecentaban o difuminaban al ritmo oscilante de las llamas. A Ulises le parecía que el perfil animalesco de aquella diosa enigmática, a la que él debía buena parte de su gloria y de su suerte, se movía de repente, que los labios hacían muecas de guerra y los ojos parpadeaban sin ritmo, como si estuvieran asidos al mecanismo de una marioneta movida por el viento. Apenas medía tres codos de alta, tenía los pies soldados, rígidos, y empuña-

1. Imagen de madera que representa a un dios. Probablemente los *xóana*, que fueron sustituidos después por estatuas de mármol o de bronce, son la primera representación física de los dioses que se hizo en Grecia. Con mucha frecuencia convivieron con sus homólogos de mármol que, en los sentimientos del pueblo, eran más obras de arte que personificaciones divinas.

ba una lanza en la mano derecha, y un huso y una rueca en la izquierda: «la batalla y el telar», pensaba Ulises.

En medio de la alegría que inundaba el campamento aqueo, por cuyos rincones la noticia del robo de la estatua había corrido como un río desbordado, el rostro de Ulises parecía serio y ausente. En su interior el rey de la lejana y hermosa Ítaca sabía muy bien que la magia de aquella imagen deformada por el tiempo no sería suficiente para superar el escollo de los muros de Troya. Haría falta seguir luchando, seguir sufriendo hasta la extenuación antes de sentirse dueños de la sagrada fortaleza troyana, la mítica ciudad guardiana del Helesponto[2]. Cada noche, antes de dejarse vencer por el sueño, se estrujaba las mientes intentando dar con una solución, con alguna de esas famosas tretas suyas que hiciera posible el asalto de aquella ciudad maldita que amenazaba con enterrar a los pies de sus murallas los mejores años de su vida. Y cada noche se dormía finalmente sin dar con la solución, sin encontrar el antídoto que acabara con aquella guerra desgraciada que lo mantenía lejos de su hogar, de su mujer y de su hijo.

2. El actual estrecho de los Dardanelos.

Con frecuencia intentaba recordar los rasgos de Telémaco, el niño recién nacido al que apenas había podido contemplar algunos días, antes de partir hacia Troya. A todas horas se esforzaba por retener en la memoria su rostro, el color rosado de sus miembros y el alado perfume de su cuerpo, mientras daba vueltas con su ánimo a las más descabelladas ideas, a las más absurdas ocurrencias que le hacían fantasear con la imagen de una Troya tomada al asalto y de un regreso victorioso a Ítaca.

Se disponía a ir a su tienda cuando vio a un muchacho muy joven, alto, fuerte, de ojos inquisitivos, que contemplaba el paladio con la frente arrugada por la duda. Calculó que tendría trece o catorce años, y la ima-

gen de Telémaco inundó por completo su recuerdo. Se detuvo un momento examinando a aquel muchacho de ojos claros que parecía escudriñar cada rincón de la extraña efigie con la nerviosa perseverancia de quien posee el ansia de aprender.

–¿Te preguntas por la razón que hace a esta estatua tan importante? –le dijo de repente.

El muchacho reconoció a Ulises. Levantó los ojos y lo miró asombrado. Con la voz suave, como si estuviese acariciando más que pronunciando las palabras, le contestó:

–Sé que es la imagen de una divinidad poderosa, y que tú mismo, ayudado por el vigoroso Diomedes, la has sacado de Troya después de haberla robado. Debe de tener un extraordinario poder para que dos reyes valientes hayan arriesgado su vida por conseguirla.

El muchacho se quedó en silencio y volvió a mirar la imagen de Palas. Ulises se acercó un poco más, como queriendo contemplar de cerca el rostro de aquel chico inteligente en quien no había reparado hasta entonces.

–¿Quién eres, muchacho? Nunca te había visto hasta esta noche.

–Somos muchos los que habitamos este campamento, y tu faena no te permite perder el tiempo en reconocer las caras de quienes trabajan para ti, poderoso Ulises. Soy Arx, hijo de Hemón, palafrenero de la ciudad de Sami. Vine con mi padre desde la lejana Cefalonia, la isla que forma parte de tu reino, en una de tus naves, y me he criado entre los sonidos de la guerra y el estruendo de las olas que rompen en esta playa de Troya.

Ulises miró fijamente el rostro de Arx. Sin darse cuenta, a pesar de que intentó defenderse del ataque de la nostalgia, no pudo evitar imaginar de nuevo en aquella cara, en aquellos ojos, el semblante de Telémaco.

–¿Y cómo es que siendo apenas un niño viniste con tu padre a Troya en lugar de permanecer en la hermosa Sami? –le preguntó Ulises intrigado.

Arx pareció ensombrecer un punto sus ojos. Tensó imperceptiblemente los músculos de sus mejillas antes de contestar a Ulises:

–Mi madre murió en el parto. Cuando mi padre se vio obligado a partir en una de las naves que la ciudad de Sami añadió a tu contingente de guerra, decidió traerme con él para que compartiera su destino. Ahora le ayudo en su trabajo, y me alegro de estar aquí.

–Tu padre es un hombre inteligente –dijo Ulises–. Ojalá pudiera compartir con mi hijo el tedio de las horas, el ruido de la guerra y el estruendo de las olas.

Los ojos de Ulises se humedecieron por un instante. Miró hacia el horizonte tranquilo del mar y tocando el hombro de Arx le invitó a sentarse junto a él. El muchacho se sentó al lado de su rey poseído por una extraña emoción que llenó por completo su pecho. Expectante, guardó silencio.

–Deseas saber –dijo repentinamente Ulises–. En tu rostro se refleja el ansia por el conocimiento. Créeme que sé muy bien lo que eso significa, pues desde niño me ha poseído el afán por conocer las cosas del mundo. Contemplas esa vieja pieza de madera sin comprender qué fuerza se encierra en su interior, aunque imaginas que debe de ser muy grande para que hombres como Diomedes y Ulises lo arriesguen todo por conseguirla. Pues bien, voy a contarte una historia: la historia del paladio o, lo que es lo mismo, la historia del pasado, del presente y, también, del futuro.

Arx escuchaba absorto las palabras de su rey, conmovido por el privilegio inesperado que los dioses le brindaban. El propio Ulises, el rey de Ítaca, el señor de las hermosas tierras del mar Jónico, iba a contarle la historia de

aquel leño con la tosca imagen de una diosa extraña, guerrera e inteligente, exigente y generosa a la vez. Por un instante el muchacho tuvo la revelación de que Atenea era igual que Ulises: aunque utilizaba las armas de la guerra, prefería las de la inteligencia. Con todos sus sentidos en guardia, con la sed de saber secando su garganta, Arx miró a Ulises con el agradecimiento reflejado en el rostro.

–Supongo que habrás oído hablar de Tritón, el dios marino que acompaña a Poseidón por todos los mares del mundo. Se dice que tuvo una hija llamada Palas. Era una muchacha hermosa que creció junto a las riberas del lago Tritónide, en el norte de un país al que llaman Libia. La niña crecía feliz y hermosa, pero estaba sola. Lejos de las moradas de los dioses, con su padre permanentemente ausente, ocupado en formar parte del cortejo de Poseidón, siempre en movimiento, Palas estaba ya casi acostumbrada a la soledad. Fue entonces cuando Zeus, que acababa de dar a luz a su hija Atenea, decidió que ésta le hiciera compañía como compañera de juegos.

Ulises hizo una pequeña pausa mientras removía con un palo las ascuas de la hoguera. Los ojos de Arx parecieron encenderse con las sutiles pavesas que revoloteaban alrededor del fuego.

–¿Cómo dices que Zeus parió a Atenea? ¿No es eso imposible incluso para un dios?

–¿Nunca te han contado cómo nació Atenea? –Ulises miraba al muchacho con ternura, evocando en su rostro los rasgos de su propio hijo.

–No, señor –replicó Arx–. Mi padre no tiene tiempo, agobiado por el trabajo de las cuadras, y mi madre, desgraciadamente...

–No te apures –le cortó Ulises–. Si quieres, yo te lo contaré. Aunque tendrás que prometerme una cosa a cambio.

–Haré lo que me pidas, señor –dijo Arx con los ojos llenos de impaciencia–. Haré lo que me ordenes desde este mismo momento, sin rechistar.

–Pues bien –dijo Ulises–. Prométeme que prestarás atención y que aprenderás de todo lo que te cuente.

–Te lo prometo, señor. Te juro por la memoria sagrada de mi madre que prestaré toda la atención de que sea capaz y que aprenderé todo lo que mi inteligencia me permita.

Ulises sonrió de nuevo en silencio. Sentía un placer sereno y profundo charlando con aquel muchacho ansioso por saber. Hizo un esfuerzo por ordenar sus ideas en la cabeza y por buscar un hilo que hiciera fácilmente comprensible su relato. Y comenzó.

–Parece que la primera mujer con la que Zeus se unió fue Metis, la hija de un Titán llamado Océano. Sin duda alguna el dios le estaba muy agradecido, pues fue ella la que proporcionó la droga con la que Crono se vio obligado a devolver el contenido de su estómago, que no era otra cosa que los hermanos mayores del dios.

–De eso sí he oído hablar –dijo de repente Arx, deseoso de mostrar que su ignorancia no era completa.

–Mas parece –continuó Ulises complacido– que el sentimiento de Zeus no era sólo de agradecimiento, sino que el deseo formaba parte también de él. Amante del goce sexual, propenso a los encuentros amorosos, forjó en su mente la idea de poseer a Metis.

»La diosa, mayor que él, intentó rehuir el abrazo del dios. Adoptó muchas formas, cambió de naturaleza, se escondió, huyó; mas todo fue en vano. Zeus dejó claro desde el principio que era inútil resistirse a sus deseos y que, naturalmente, éstos tenían preeminencia sobre los de una diosa femenina. Y Metis quedó embarazada.

»En su seno –continuó Ulises– comenzó a gestarse una niña. No era lo que Zeus hubiese deseado, pero quizá ni siquiera el propio dios sabía que aquella niña habría de ser una diosa extraña; una niña que parecía desear más los juegos masculinos, que prefería la lanza al telar. Una diosa, en suma, que desde su nacimiento estaba dispuesta a prosperar en un mundo gobernado por nosotros, los varones.

»Durante la gestación fue Gea, la diosa de la tierra, la que predijo a Zeus que el fruto de sus amores con Metis habría de ser una niña. Mas no fue ese el único vaticinio: le anunció también que si después de ese parto Metis volvía a quedar encinta, entonces pariría a un varón que lo destronaría igual que él había destronado a Crono y éste a su vez a Urano.

»¿Me sigues? –dijo Ulises de repente.

–Sí, señor –contestó Arx.

–El gran dios, el vencedor de la guerra contra los titanes, sintió en su estómago el cosquilleo de la inseguridad y de la angustia, y meditó por un tiempo cómo contrarrestar aquel anuncio de su abuela. Sentado sobre la cumbre del Olimpo, contemplando desde allí el mundo recién ordenado por él, tomó una decisión radical con la intención de orientar definitivamente el curso de la historia. Una decisión, por otra parte, inspirada en el comportamiento de su propio padre.

–¿Qué decidió? –interrumpió Arx ansioso.

–Llamó a Metis con dulces palabras y la abrazó con ternura, como si fuese un pretendiente enamorado que se acerca a su amada por primera vez. La oceánide, sumisa y confiada, cayó en la trampa, conmovida por la delicadeza y suavidad de las palabras y caricias de Zeus. Ambos se acostaron sobre un lecho y acercaron sus bocas preparadas para un beso. Mas, de repente, el dios abrió la

suya con la misma violencia con que el cráter de un volcán se abre paso desde los abismos de la tierra, y antes de que Metis pudiera comprender lo que sucedía, se sintió atraída sin remedio hacia aquella sima oscura y profunda.

»Zeus hizo lo mismo que había hecho su padre; o aun peor, pues se tragó también a su hija. Éste fue el final de Metis que, desde entonces, no volvió a formar parte del mundo[3]. De esta manera, el más poderoso de los dioses quedó «embarazado», pues la hija que Metis llevaba en su vientre era, igual que ella, inmortal.

–Ahora comprendo por qué dices que Zeus parió a Atenea –dijo Arx con el rostro iluminado–. Imagino que debió de ser un parto extraño.

–Muy extraño –le dijo Ulises sonriendo–. Pero los dioses son capaces de protagonizar hazañas casi inimaginables para nosotros, los mortales. El caso es que pasó el tiempo y la muchacha se fue desarrollando. Un día, mientras Zeus caminaba junto al lago Tritónide o el río Tritón[4], sintió un espantoso dolor de cabeza. A pesar de su naturaleza fuerte y esforzada, el supremo dios gritaba como un niño asustado, incapaz de resistir aquel dolor repentino y violento. El firmamento entero resonaba con aquellos alaridos y la tierra temblaba como sacudida por el estruendo de un terremoto. Los demás dioses se acercaron, alarmados por los desgarradores lamentos; contemplaban la escena sin saber qué hacer, conmovidos y alterados ante la inesperada vulnerabilidad de un dios al que creían omnipotente. Hermes, astuto, taimado, comprendió lo que pasaba: Zeus sentía los dolores del parto.

Ulises interrumpió durante unos segundos la cadencia de su relato. Observaba a hurtadillas el rostro de su interlocutor que, envuelto por los pliegues de aquella

3. Aun así, autores como Hesíodo (*Teogonía*, 900) sugieren la posibilidad de que siguiera aconsejando a Zeus desde el interior de su cuerpo: «Pero Zeus se la tragó antes para que la diosa le avisara siempre de lo bueno y de lo malo». A pesar del comportamiento intolerable de Zeus, la sumisión del elemento femenino al masculino se fraguaba ya de una manera clara y contundente. Al fin y al cabo, el sacrificio de Metis se entendía hecho en aras de un objetivo superior: la conservación del poder. De un poder que era asociado claramente con el hombre.

4. Localizado generalmente en el norte de África.

historia increíble, parecía estar ajeno por completo a las demás cosas del mundo.

–Pero ése no era un parto natural –continuó Ulises–. El feto se había alojado contra toda norma de la naturaleza en el cuerpo de un varón cuya cabeza había sido transformada en un improvisado útero. Enseguida Hermes llamó a Hefesto[5], el dios artesano, hábil con los instrumentos del herrero como un escultor con su cincel. Le explicó la situación y le rogó que abriera una brecha en el doliente cráneo de Zeus. El miedo atenazó a Hefesto, pero finalmente accedió a ejercer de partera temiendo la furia de un Zeus enloquecido por la migraña. Con sumo cuidado, con delicadeza, abrió el cráneo. Entonces vio por primera vez la luz Atenea de ojos glaucos, terrible, belicosa, conductora de ejércitos, invencible y augusta, a la que encantan los tumultos, guerras y batallas[6]. Cuando apenas sus pies habían tocado por primera vez el suelo, lanzó un terrible grito que estremeció toda la tierra. De su escudo emergía la cabeza de la espantosa gorgona.

De nuevo se hizo el silencio. La luz fantasmagórica de las hogueras parecía cargar el afilado rostro de Ulises con un aura inmortal que daba a sus rasgos el borroso perfil de las aves nocturnas. Arx lo miraba extasiado, atrapado tanto por las palabras como por la presencia de aquel rey decidido e implacable que le hablaba de viejas historia de dioses y diosas. No quería interrumpirlo, pero su ansia de saber y la convicción de que quizá no volviera a tener una oportunidad como aquella rompieron su silencio.

–Con frecuencia veo la cara de la gorgona en las armas de los guerreros. ¿Por qué la llevan? ¿Quién era la gorgona? –preguntó.

–Aunque casi todas las personas identifican a la gorgona con Medusa, en realidad había tres gorgonas.

5. Eurípides *(Ión,* 454 y ss.) afirma que fue Prometeo, el filántropo, quien ayudó a Zeus. No obstante, no es ésta la variante más extendida del mito, sino la que hace a Hefesto protagonista de la acción.

6. Hesíodo, *Teogonía,* 924 y ss.

Sus nombres eran Esteno, Euríale y Medusa. Las tres eran hijas de Forcis y Ceto, dos divinidades marinas que Gea había engendrado con Ponto, el mar. De entre ellas, sólo Medusa era mortal.

–¿Podía morir? –dijo Arx completamente sorprendido.

–Quizá sea ese rasgo el que ha hecho que la tradición acabara por considerar a Medusa como la Gorgona por excelencia, terminando por hacer sinónimos ambos nombres. En todo caso –continuó Ulises–, las tres habitaban en el extremo occidente y eran verdaderos monstruos: tenían serpientes por cabellos, grandes colmillos muy parecidos a los de los jabalíes, manos y alas de metal. Sus ojos despedían una luz insoportable, tan penetrante y aterradora que paralizaba a quien osara mirarlos de frente. Por eso los soldados suelen llevar una cara de Gorgona en sus armaduras o sobre sus escudos, evocando así la leyenda y conjurando con ello a este ser monstruoso, capaz de paralizar a sus enemigos.



Medusa. *Esta representación de Medusa está en el templo de Apolo en Dídima (territorio de la actual Turquía). Su rostro ya no tiene el terrible aspecto que la tradición mitológica le había atribuido desde el principio. Con el paso del tiempo, un sesgo de tristeza, incluso de melancolía, se fue filtrando en los rasgos de la terrible Medusa.* V. figura 6.

La luna estaba ya alta. Las voces, los ruidos y los ecos del campamento se iban apagando con el declinar de los astros mientras la humedad de la noche se precipitaba desde el cielo. Ulises pensó en descansar, pero no se atrevió a interrumpir aquel momento que le transportaba más allá de Troya, hacia Ítaca, su patria lejana. ¡Cómo hubiera deseado contar a su hijo Telémaco las cosas que estaba contando a aquel esclavo, hijo de un esclavo, que le capturaba con su mirada de niño aturdido y cautivado por su relato!

–¿Tienes sueño? –le dijo.

–No –contestó Arx–, pero entiendo que desees ir a dormir. Supongo que mañana os espera de nuevo un duro trabajo.

–No tengo sueño. –Ulises miró hacia el cielo con ojos que al muchacho le parecieron inquisitivos, como si buscara en él una ruta, un camino ilegible que le hiciera sentirse dentro de un mundo que, en el fondo de su corazón, le parecía completamente ajeno.

–Deseas regresar a Ítaca, ¿verdad? –dijo Arx con familiaridad.

–Cada noche, cada día –contestó Ulises–. Hace tiempo que sé que esta ciudad no será tomada sólo por la fuerza de las armas. Los muros de Troya son fuertes y no caerán rendidos por el hambre, la sed o la desesperación. Cada día que pasa la situación empeora no dentro de la ciudad sitiada, sino dentro de los límites del campamento de los sitiadores, es decir, de nosotros. Todas las noches, cuando las estrellas me muestran en el inmenso y oscuro cielo el camino a Ítaca, cuando recuerdo el rostro de mi mujer y los primeros llantos de mi hijo recién nacido, intento dar con una solución, con un ardid que nos permita terminar este sucio trabajo y regresar a nuestra casa. Pero todo ha sido inútil hasta ahora: por más que pienso en ello, por más que intento encontrar alguna clave que me permita resolver esta maldita guerra, no soy capaz de dar con ella.

Arx se removió en el suelo. Con una confianza que le parecía dada por la extraña situación en la que se encontraba, se atrevió a mirar fijamente a Ulises.

–Quizá el paladio sea la solución que estabas buscando. Ése fue el principio de esta conversación que me has concedido y... –Arx dudó antes de seguir hablando– y si no tienes sueño, si deseas descargar tu tristeza hablando conmigo, ¿por qué no me cuentas qué significa esa vieja imagen de madera? ¿Cómo llegó a Troya? ¿Por qué has arriesgado tu vida para conseguirla?

Ulises sonrió abiertamente.

–Vamos por partes, jovencito. Ya veo que has decidido no dormir esta noche. La verdad –dijo con un profundo suspiro– es que yo tampoco quiero dormir. El paso de las horas será más agradable para los dos si continuamos hablando.

Ulises volvió a mirar al cielo.

–Ya dormiremos cuando regresemos a Ítaca.

Llenó dos cuencos con la infusión que hervía sobre las trébedes de metal que estaban encima del fuego. Ofreció uno al muchacho y dejó que el vapor y el olor dulce de las hierbas mezcladas inundara sus sentidos. Sus manos rodearon con calma el tazón de barro cocido, como intentando almacenar en sus palmas todo el calor que desprendía. Reconfortado, continuó con su relato.

–Zeus se encontró con una hija un tanto especial, a la que miraban con recelo las otras diosas. Entonces fue cuando decidió que Atenea hiciera compañía a Palas, la solitaria hija del dios marino Tritón. ¿Te acuerdas? –dijo Ulises mirando a Arx–. Ése ha sido el comienzo de nuestra conversación.

–Tritón, el dios marino que vivía en el lago Tritónide, en Libia. Su hija Palas pasaba la mayor parte del tiempo sola, pues su padre, al formar parte del cortejo del dios Poseidón, viajaba permanentemente al ritmo de las olas.

Ulises asintió admirado.

–Ya veo que me prestas atención, Arx. Pues bien, a Zeus le pareció que Atenea podría ser una perfecta compañera de juegos de Palas, así que envió a su hija, la que fue alumbrada por él mismo, la que nació preparada ya para el combate, al norte de Libia, a las orillas del lago Tritónide. Palas acogió a Atenea con la alegría propia de quien pretende eludir la soledad y Tritón respiró por fin

tranquilo al saber que el mismo Zeus había decidido que Atenea, su hija, creciera junto a Palas. Todo parecía ir bien.

»Las dos muchachas compartían el gusto por las armas y pasaban la mayor parte del tiempo ejercitándose en las artes militares, propias de los hombres. Montaban a caballo, combatían con espada y lanza, fortalecían sus músculos con carreras, lanzamientos y saltos, y nadaban de madrugada en las aguas del lago. Alejadas de los hombres y de los dioses, parecían vivir en un mundo perdido, lejos de los agobios de la realidad.

»Zeus contemplaba los juegos de guerra de las dos mujeres con un punto de preocupación en su rostro: sabía que su hija era distinta a todas las demás, que no tenía madre en la que fijar sus ojos, y que este hecho habría de marcar la historia de toda su vida. Mas, a pesar de ello, se sentía obligado a intentar que la muchacha cultivara más su lado femenino. Pasaba largas horas intentando encontrar un modo de hacerlo, una vía por la que la feminidad de Atenea pudiera encauzarse.

–¿Nunca surgieron disputas entre las dos jóvenes? –dijo Arx repentinamente–. Parece difícil que no tuvieran roces si pasaban la mayor parte de las horas ejercitando su pericia con las armas. No pasa un día sin que los jóvenes que practican las habilidades de la guerra no sientan en su pecho el agudo pinchazo de la cólera cuando son vencidos por quienes practican con ellos, sobre todo si el vencedor es considerado inferior por el vencido. Lo veo todos los días mientras trabajo con mi padre.

–Tienes mucha razón, Arx –reconoció Ulises–. Y eso es lo que ocurrió. En realidad la historia del paladio comenzó por causa de una de estas riñas que tú dices.

–¿Cómo fue, señor? ¿Qué hizo que surgiera la discordia entre las dos jóvenes amigas?

–Ocurrió una tarde en la que Tritón, árbitro de la mayoría de sus disputas, no estaba presente. Sobre la arena de las orillas del lago, Atenea y Palas combatían a espada tratando de perfeccionar sus mañas. Palas era muy hábil esquivando los mandobles de Atenea, y esa habilidad innata solía enardecer el celo de la hija de Zeus, que se esforzaba por alcanzar el cuerpo de su oponente con la hoja de su espada. Pronto los jadeos propios del esfuerzo sustituyeron a las risas y el juego se transformó casi en una pelea.

»En el momento en que el cansancio empezaba a hacer mella en los miembros de las dos muchachas, Atenea pareció descubrirse un momento, como si el cansancio físico estuviera nublando su concentración. Para entonces las dos mujeres luchaban a brazo partido poniendo su máximo empeño en vencer en aquella especie de juego que, definitivamente, se había convertido en un auténtico combate.

–¿De verdad llegaron a enfadarse tanto? ¿Acaso los dioses no pueden dominar su orgullo ni su cólera? –preguntó asombrado Arx.

–Los dioses son iguales que nosotros, Arx. Sólo hay una cosa que nos diferencia: son inmortales. Créeme –dijo Ulises convencido– que no los envidio.

Arx pareció meditar un instante las últimas palabras de Ulises, como si intentara guardar al abrigo de su memoria una pregunta. Su gesto delató una casi invisible contrariedad, un tímido deseo de seguir transitando por esa nueva vía que se había presentado en su conversación: ¿De verdad eran los dioses igual que los humanos? ¿Sólo les diferenciaba la inmortalidad? ¿De verdad Ulises no los envidiaba?

Arx dudaba, pues le interesaba conocer la respuesta de su amo y, a la vez, estaba ansioso por conocer

el desenlace de la pelea entre Palas y Atenea. Ulises pareció percibir las dudas del muchacho y continuó con su relato.

–Ciertamente, la lucha parecía ir muy en serio. Es fácil que dos jóvenes acaben enfadados de verdad en el curso de un entrenamiento con armas; el deseo de vencer, de sobresalir por encima del adversario, el torbellino de los golpes, produce con frecuencia un anublamiento en las mentes de los contendientes que, al cabo, se ven enzarzados en un combate de verdad. Eso es exactamente lo que pasó esta vez: cuando Palas percibió que la guardia de Atenea tenía un hueco, levantó su espada y la dirigió contra ella. Por un momento pareció que la hija de Tritón podía herir a Atenea. Entonces intervino Zeus.

–¿Zeus? –dijo Arx–. ¿Acaso el propio Zeus se preocupó por la suerte de su hija?

–Así fue, Arx. Zeus sintió miedo por su hija y se interpuso entre las dos contendientes, colocando su égida delante de Palas. Ella, asustada, impresionada por la presencia del dios, quedó paralizada por un momento y, distraída por completo, no pudo parar el golpe que le lanzó Atenea. Mortalmente herida, cayó al suelo con estrépito. Su cuerpo quedó inmóvil delante de los ojos de su rival que, al instante, sintió que un dolor profundo apresaba todo su cuerpo.

Arx estaba boquiabierto. Por su cabeza pasaban fugaces multitud de ideas, multitud de preguntas. Mas, de nuevo, antes de que pudiera abrir su boca, Ulises continuó.

–Cuando Zeus se apartó, Atenea pudo ver en el suelo el cuerpo inerte de Palas. Con el ánimo paralizado por su propio estupor, avanzó sobre él y se dejó caer encima. Una angustia profunda, incontrolable, se apoderó de ella igual que una enfermedad se ceba con el cuer-

po de un mortal; de repente, el peso de la vida, la angustia de la inmortalidad poseyeron por completo a la muchacha. Desde lejos, su padre contemplaba la escena con calma, casi con desdén. Estaba a punto de marcharse cuando escuchó, débiles como plumas, estas palabras de su hija:

»–Has muerto por culpa de mi arrogancia, amiga Palas. Nada de lo que yo pueda hacer ahora te devolverá la vida, ni siquiera mi amor, mi deseo de que vivas; ni siquiera el poder inmenso de mi padre. Pero haré que tu recuerdo perdure para siempre, igual que mi dolor por haber causado tu muerte. Llevaré tu nombre unido al mío, y todos los hombres me conocerán con el nombre de Palas Atenea. Quizá de esta manera, el dolor de tu muerte, el silencio del olvido, se mitiguen en parte.

»Entonces –continuó Ulises–, besó el rostro exánime de su amiga, acarició sus mejillas y, después de mirarla por última vez, se alejó despacio, sin rumbo, sin saber qué hacer ni adónde dirigirse, sin saber con quién compartir la angustia de esa muerte absurda y dolorosa que marchitaba para siempre un cuerpo joven y vigoroso.

–Eso explica la razón por la que Atenea adoptó el nombre de Palas. Pero ¿cómo se explica la presencia en Troya del paladio? Porque sin duda esa imagen de madera está relacionada con Palas, ¿no es así, señor? –Arx preguntaba con familiaridad, como si la conversación lo hubiera acercado a Ulises más que el parentesco.

–En efecto, Arx, el paladio está relacionado con Palas. –Ulises se arropó con su vieja capa de guerrero, pues la madrugada tendía sus fríos dedos sobre el campamento–. Atenea deambuló buena parte de aquel día por las orillas del mar. Perdida y sola, sin la presencia de la amiga que había compartido con ella las horas y los días, la hija de Zeus se sentía completamente desamparada y per-

cibía que todo le era ajeno, como si las cosas con las que siempre había disfrutado no formaran ya parte de su mundo. Caminaba ensimismada, poseída por extraños pensamientos, por un deseo penetrante de autocompasión, cuando vio a lo lejos un objeto extraño, informe y oscuro.

Arx se revolvió sobre su improvisado asiento. Ansioso por preguntar, por adelantarse al tempo con el que Ulises narraba su relato, hizo un esfuerzo grande por callar. Sin poder apartar sus ojos de las llamas que crepitaban delante de él, comenzó a imaginar cómo sería aquel objeto que había sacado a Atenea de la abstracción de sus pensamientos. Su imaginación volaba rauda, como un halcón que desde la profundidad del cielo dibuja en su mente los contornos del mundo que alienta debajo de sus alas. Imaginó un cuerpo varado en la arena de la playa, un cuerpo abandonado por las olas: la silueta de un animal extraño, de un náufrago perdido en las ensoñaciones de un viaje, de un...

Las palabras de Ulises interrumpieron su ensoñación.

–Atenea se acercó con cuidado –prosiguió–, consciente de que aquel bulto de formas imposibles encerraba alguna especie de respuesta, una expiación para su culpa. Se fue aproximando despacio, con una prevención que a ella misma la sorprendía. Cuando estuvo lo suficientemente cerca, comprobó que era un trozo de madera, un fragmento de formas extrañas y redondeadas por el mar. Se sentó a su lado, envuelta por el estruendo de las olas y la cadencia de las rompientes, y sintió una calma profunda y dulce.

»Antes de que pudiera darse cuenta estaba acariciando aquel trozo de madera esculpido por la fuerza de las corrientes y la sal del agua marina. Tomó de su vestido un pequeño y afilado puñal y se puso a moldear aquel



Atenea pensativa. *Hermoso relieve encontrado en la Acrópolis de Atenas. La diosa aparece inclinada sobre su lanza, contemplando el suelo, como si estuviese evocando un recuerdo (¿el de Palas quizá?). La figura de la diosa nos trasmite las mismas sensaciones que el rostro de la Atenea Lemnia: paz, sosiego, calma en un mundo presidido por la violencia de la guerra. En opinión de algunos estudiosos, el autor de este relieve podría ser el mismo Fidias.* V. figura 2.

cuerpo de olivo, retorcido y hermoso. Deslizó la hoja del cuchillo, cortó, pulió, raspó con una habilidad que no sabía que tenía, y en poco tiempo aquel pecio sin forma, aquel trozo de madera abandonado por las olas en una playa solitaria, fue tomando la forma de una muchacha.

–La forma de Palas –interrumpió Arx, incapaz de contenerse–. Atenea, corroída por la culpa, fabricó con aquel leño la imagen de su amiga muerta; el rostro de Palas.

–En efecto –asintió Ulises–. Atenea, movida por el dolor de la pérdida de su compañera de juegos y aventuras, construyó aquella tarde, a la orilla del mar, una pequeña estatua de madera: el paladio. Ese es justamente el origen de la imagen que has visto esta tarde.

–Pero, a pesar de su origen divino, ¿qué poder tiene como para que hayas arriesgado la vida por robársela a los troyanos? –repuso Arx, que no podía contener su ansia por saber.

Ulises respiró de nuevo profundamente, como si tratara de relajar su cuerpo y su mente y, a la vez, alejar las señales de su cansancio.

–Cuando Atenea terminó de modelar la imagen de su amiga muerta, le colocó encima la égida, envolviéndola con ella. Entonces tomó el pequeño *xóanon* con sus manos y lo abrazó con calor, llena de arrepentimiento y de nostalgia. En sus ojos se dibujaba una tristeza honda y sincera que presentía tiempos gobernados por la soledad.

»Durante algún tiempo más mantuvo junto a ella aquella imagen de su amiga: la acariciaba con frecuencia, la hablaba con convicción, como si aquel rostro inerte pudiera contestar a sus preguntas, y en las frías noches en que el Bóreas se filtraba a través de todas las rendijas, se abrazaba a ella buscando calor. Con frecuencia, la diosa nacida de la cabeza de su padre sentía un dolor casi

insoportable que llenaba su ánimo de una profunda melancolía.

Ulises miró al muchacho buscando en él algún síntoma de cansancio o de sueño, mas Arx permanecía tenso, como un antílope oteando el viento, ávido por captar con sus sentidos todos los matices del relato.

–Zeus acabó por preocuparse –continuó–. Una tarde apareció junto a las orillas del lago, justamente en el sitio en el que se había producido el triste episodio de la muerte de Palas. Se acercó a su hija con las manos tendidas y la abrazó con ternura, intentando fundir con el calor de su abrazo las angustias que roían el ánimo de su hija.

»–Es hora de que abandones este lugar lejano y solitario. El tiempo va cumpliéndose y el resentimiento que algunos dioses albergaban contra ti ha caído ya en el olvido. Hoy regresarás conmigo al Olimpo, el lugar en el que habitarás desde ahora. Puedes traer esa imagen de madera que tan hábilmente has tallado. Quizá te ayude a olvidar los malos recuerdos del presente.

»Atenea asintió en silencio, pues hacía tiempo que deseaba abandonar aquellas tierras en las que había sido tan feliz y tan desgraciada. Con ojos melancólicos, contempló por última vez el lago que, hasta entonces, había formado parte de su vida igual que una casa o un palacio: la silueta de los montes se dibujaba hacia el sur con la tenue y cálida luz de un ocaso que ya se adivinaba. Las aguas del lago tenían un color brillante y denso, como de plata líquida, rodeadas por el perfil de los olivos, de las matas de romero y de los arbustos olorosos de tomillo que salpicaban por todas partes aquella tierra de su infancia.

»–Tienes razón, padre. Ha llegado la hora de abandonar esta tierra y de dejar atrás la indolencia y la calma de mi juventud. Deseo afrontar las tareas que correspon-

den a una diosa madura y fuerte. Llevaré conmigo la imagen de Palas y la pondré a tu lado, junto al trono en el que te sientas. Quiero pedirte que obligues a los demás inmortales, sobre los que ejerces a diario tu poder, a venerar esta imagen con el fervor que merecen las cosas sagradas. Te lo pido en mi propio nombre y en el del recuerdo de la muchacha que endulzó los duros días de mi juventud, evitando que la triste soledad amargara mi ánimo.

»Zeus asintió –continuó Ulises–. Tomó de la mano a su hija y la condujo con la rapidez del viento hacia las moradas del Olimpo, sede de los dioses inmortales. Allí permaneció el paladio durante mucho tiempo, siempre a la vera de Zeus, siempre venerado por todos los dioses, que lo acabaron por considerar una imagen sagrada.

–¿Y cómo es que vino a parar a Troya? –interrumpió Arx–. ¿Qué razón lo hizo salir del Olimpo?

–Nadie sabe con certeza lo que sucedió. Los troyanos cuentan una historia que relaciona al paladio con la fundación de su ciudad, pero nadie sabe si es cierto o si se trata de realzar su origen como pueblo. En cualquier caso, siempre he creído que Atenea prefería que la imagen de su amiga estuviera en manos de los aqueos y no de los troyanos. Quizá ésa sea la razón por la que Diomedes y yo hemos sobrevivido después de robarla: hemos recibido su ayuda.

–¿Cuál es esa historia que cuentan los troyanos? –Arx miró hacia el este, donde empezaba ya a intuirse la rosada claridad de las primeras horas del día. En un instante se dio cuenta de que había pasado casi toda la noche junto a Ulises, su rey, y se sintió extrañamente feliz. Miró al héroe, que se entretenía avivando el fuego de la hoguera, y le dijo–: Ya has perdido demasiadas horas de sueño, mi señor. Me considero más que honrado con el tiempo que has dedicado a llenar con tus palabras el pro-

fundo pozo de mi ignorancia. Me doy por satisfecho y te agradezco con toda sinceridad el valioso regalo que me has hecho. Perdóname si te he parecido egoísta y entrometido. Te ruego que vayas a tu tienda a descansar: los aqueos necesitarán de ti en cuanto que el sol despunte detrás de las colinas de Troya.

Ulises sonrió abiertamente, conmovido por la espontaneidad de aquel muchacho de viva y aguda inteligencia.

–Supongo que los aqueos podrán prescindir un día de mis servicios –dijo con calma–. Pero ahora debemos acabar el trabajo que iniciamos hace unas horas. Tus muchos quehaceres también podrán esperar hasta mañana... –Ulises pareció dudar un momento. Miró sonriente al muchacho y añadió–: a no ser que seas tú quien está vencido por el sueño.

–¡No! –exclamó Arx–. Podría pasarme lo que queda de noche y todo el día que viene escuchándote sin cesar. Nada hay que desee más en este momento que oír el final de la historia que me estás contando, señor.

–Pues bien –dijo Ulises complacido–. Los troyanos creen que fue la promiscuidad de Zeus, su debilidad por disfrutar del cuerpo de toda clase de jóvenes, lo que originó la presencia del paladio en Troya. –Ulises inspiró profundamente el aire de la naciente madrugada y continuó–. Cuentan que una noche Zeus deambulaba aburrido por el Olimpo. Era una de esas noches de primavera en que los vientos empiezan a templarse, anunciando la vecindad del verano. Atrapado por la sensación de euforia que también invade a algunos hombres cuando ya se presiente el final del invierno, el dios no tenía sueño, poseído por un intenso deseo de vivir. Ante sus ojos se aparecía el espectáculo acostumbrado de la vida en el Olimpo, donde los dioses encaraban sus rutinarias y eternas

tareas cotidianas. Sólo la presencia de Atenea parecía añadir un matiz nuevo, una línea recién escrita en el libro de los cielos. El gran dios, el ser más poderoso de la creación, el héroe que había ordenado el mundo y que había derrotado a los titanes, se aburría fatalmente, como cualquier mortal desocupado.

»La silueta apenas dibujada de una muchacha perturbó entonces la calma de su aburrimiento. Zeus contempló su rostro fugazmente y reconoció en él a Electra, una de las siete hijas de Atlas y Pléyone. Se acercó a la muchacha, intrigado por su presencia.

»–Estás lejos de la isla de Samotracia –le dijo–, tu hogar. ¿Qué razón te trae hasta este aburrido lugar en el que los dioses consumimos el inagotable caudal de nuestras vidas?

»Electra apenas pudo reprimir un escalofrío indefinible, como si las palabras del dios encerraran un significado oculto, y tuvo una extraña premonición. Antes de que pudiera contestar, el dios se plantó delante de ella y arrancó con violencia los dos broches que sostenían su tenue vestido sobre los hombros. Por un momento no supo qué hacer, pero percibió cómo la tela se deslizaba desde sus hombros y sintió un repentino estremecimiento al notar el aire de la noche sobre sus pechos desnudos.

Arx estaba de nuevo asombrado, tratando de imaginar la escena en todos sus detalles. Abrió la boca como intentando hacer una pregunta, pero Ulises prosiguió con su relato.

–Zeus sintió que el deseo inflamaba todo su cuerpo al contemplar los desnudos pechos de Electra tan cerca de sus manos. Fue sólo un instante, pues la muchacha, viendo la desnudez de su torso, se giró rápidamente mientras con sus manos intentaba cubrirse el pecho, pug-

nando a la vez por evitar que todo el vestido cayera al suelo. Quizá fue esta lucha de Electra por mantenerse vestida lo que nubló por completo el entendimiento de Zeus, que, cegado por el deseo, se abalanzó sobre la muchacha con el afán de un depredador en celo.

»Electra –prosiguió Ulises– corrió con todas sus fuerzas, abandonando el desordenado peplo en su carrera. El dios corrió detrás de ella contemplando con indecible lascivia la desnudez de la doncella que, aterrada, intentaba escapar con el impulso de sus piernas.

»–¿Cómo osas rechazarme? –bramaba Zeus–. ¿Acaso crees que puedes evitar mi deseo, muchacha altiva?

»Cuando la enorme mano del dios estaba a punto de tocar su cuerpo, Electra vio a lo lejos una imagen extraña: era de madera y parecía representar la efigie de una diosa. Estaba situada al lado de un altar, por lo que creyó que se trataba de un objeto sagrado, objeto de culto. Con las últimas fuerzas que le quedaban se dirigió hacia ella, la cogió en sus brazos y de rodillas pidió su protección. Entonces Zeus, viendo a la muchacha refugiada junto al altar en el que había sido depositado el paladio, estalló de ira, completamente poseído por el deseo de violar a Electra.

–¿Y se atrevió a hacerlo en un lugar sagrado? –dijo Arx casi indignado.

–Los dioses no están libres de los deseos que nublan también la razón de los mortales, muchacho. Con frecuencia quebrantan las normas que ellos mismos se imponen y ceden ante los deseos antes de valorar las consecuencias. La inteligencia, la razón, es patrimonio de muy pocos, tanto mortales como inmortales.

–Sin embargo tú, mi señor, siempre pareces valorar la inteligencia sobre cualquier otra cosa –repuso Arx complacido, como si la conversación le hubiera brindado la oportunidad de alabar a su rey–. Mi padre siempre

me dice que la inteligencia, no los deseos, gobierna todos tus actos.

–Ojalá fuera capaz de utilizar la razón por encima de los instintos en todos los actos de mi vida –dijo Ulises–. Pero me temo que tu padre me ve con ojos demasiado complacientes. En cualquier caso, eso es lo que procuro. Si otros hubieran intentado gobernar su vida por los dictados de la razón en vez de por los impulsos de sus deseos momentáneos, no estaríamos aquí, en esta playa de Asia, intentando tomar al asalto una ciudad inexpugnable.

–Si no estuviéramos en Troya quizá nunca hubiera podido hablar contigo, mi señor. Aunque sé que elegirías estar en Ítaca, yo me alegro de estar aquí. Prefiero las fatigas de este campamento a la aburrida comodidad de la choza en la que, seguramente, me habría tocado vivir. Mi vida habría transcurrido con la misma monotonía que el curso de los ríos.

Arx calló, sumido en una repentina nostalgia. Ulises puso su mano sobre el hombro del muchacho y le habló con calma, sin apartar la mirada de sus ojos abiertos.

–Eres muy joven, Arx. Los secretos de la existencia están todavía en el camino que has de recorrer en la vida que te espera. Quizá lo único que no envidio de los dioses es precisamente eso, no saber lo que me espera, desconocer el camino por el que ha de transitar mi vida y, sobre todo, no saber cuándo he de morir. En nuestra vida de mortales cada instante puede ser el último; nunca volveremos a disfrutar de la conversación que hemos tenido esta noche.

Ulises se dio cuenta de que, de nuevo, hablaba a Arx como hubiera hablado a su hijo Telémaco y se esforzó vivamente para evitar que la melancolía humedeciera sus ojos. Calló un momento, intentando controlar sus emociones, y continuó.

–Ninguno de los dos sabe lo que nos espera, ni en Troya ni, si sobrevivimos, en el camino de regreso. Pero, aunque en el mundo hay multitud de cosas sagradas y hermosas, paisajes de belleza casi dolorosa, mujeres que encierran mundos detrás de sus ojos, nada hay más hermoso para un hombre que su propio mundo, aquel que levantó con sus propias manos para compartirlo con la madre de sus hijos. Mi mundo es Ítaca. Mi mundo es Penélope. Sólo la muerte me impediría regresar a él.

Arx percibió la tristeza de Ulises y, por primera vez, vio con claridad que aquella guerra le era ajena por completo. Sin saber muy bien qué hacer, cómo responder a las palabras de su amo, dijo:

–Nunca olvidaré las palabras que acabas de pronunciar, señor. Ojalá pueda yo alguna vez construir mi propio mundo; ojalá pueda desear volver a él después de haber conocido el mundo entero.

–Creo que hemos olvidado el objeto de nuestra conversación, jovencito –dijo Ulises de repente, con un tono de voz completamente diferente–. ¿O es que ya no te interesa conocer el final de la historia del paladio?

–Por supuesto que me interesa –respondió con convicción Arx–. Todavía tenemos tiempo de seguir hablando antes de que nazca el nuevo día.

–Así es –dijo Ulises–. Continuemos. –Volvió a mirar hacia las colinas del este, intentando calcular el tiempo que faltaba para que el disco del sol anunciara una nueva jornada de aquella guerra interminable. Cogió uno de los palos de la hoguera y avivó un poco el fuego antes de recolocarse el manto sobre los hombros. Y prosiguió:

»Zeus se acercó a la aterrorizada Electra, que, de rodillas, desnuda, con el paladio abrazado contra su pecho, gemía sin cesar. En el tenso momento que siempre precede a los sucesos importantes, Zeus se sintió invadi-

do por una cólera indecible. La imagen de la muchacha aterrorizada a sus pies, sus sollozos, el temblor de todo su cuerpo no hizo nacer en él el más mínimo sentimiento de piedad, de comprensión o de clemencia, sino que, al contrario, excitó todavía más su cólera y su deseo. Entonces arrancó el paladio de los brazos de Electra y lo arrojó con todas sus fuerzas lejos del Olimpo. Después tomó con violencia a la muchacha y la violó.

Arx levantó los ojos de la hoguera y suspiró profundamente mirando hacia el cielo. Sin apartar la mirada de la tímida luz de las estrellas, dijo:

–He visto muchas veces a los grandes héroes de este ejército comportarse igual que Zeus. Las cautivas troyanas o de cualquier otra ciudad que haya tenido la desgracia de cruzarse en vuestro camino son tratadas como animales cuya presencia sólo es requerida para satisfacer la lascivia de sus amos.

Ulises tensó el mentón y miró directamente a los ojos del muchacho.

–No debes juzgar a todos por la conducta de algunos. Ésa es una regla de oro, Arx. Si crees que todos los reyes son iguales, si crees que nuestro proceder está cortado por el mismo patrón, nunca serás capaz de entender las causas de las cosas. Cada persona es un mundo que, con frecuencia, se mueve sometido a leyes que nosotros no podemos comprender ni modificar. Estamos en manos de los dioses.

–De unos dioses que se comportan como animales vencidos por su celo –dijo Arx casi con rabia–. No obstante, tienes razón en una cosa: he sido injusto al juzgaros a todos por igual. Bien sé que el señor de Ítaca no se conduce de la misma manera que la mayoría de los otros jefes de este ejército, y doy gracias a los dioses por haberme puesto a tu servicio y no bajo el poder de cualquier

otro. En todo caso –Arx levantó la vista para mirar a Ulises con la expresión casi melancólica de quien no comprende algo que los demás parecen ver con toda claridad–, ¿cómo es posible que tengamos por dioses a seres que se comportan como Zeus con Electra?

Ulises contempló al muchacho con benevolencia, casi con ternura.

–Hace tiempo que no me perturban esas cosas. No puedo explicarte por qué los dioses proceden a veces de manera tan cruel, pero sí puedo decirte una cosa. Encima de nosotros el cielo estrellado se alza con su infinita presencia; las estrellas brillan cada noche, el sol sale cada mañana ocultando con su luz los astros nocturnos. Cada día ocurre lo mismo en una sucesión infinita que nadie sabe cómo se produce, que nadie sabría explicar. Nuestra ignorancia no evita que las cosas ocurran y que el mundo siga su tránsito, igual que el movimiento del mar o la sucesión de las estaciones. Ya no me pregunto qué dioses o qué fuerzas hacen que todo sea posible. Pero sí sé una cosa: los dioses no combatirán por nosotros bajo las murallas de Troya ni se ocuparán de dar a tu cuerpo las honras fúnebres adecuadas el día en que te llegue la hora.

Ulises hizo una pequeña pausa, miró hacia el suelo y continuó.

–El mundo de los hombres, sin embargo, se rige por leyes que nosotros mismos hacemos y por costumbres que hunden sus raíces en el más profundo pasado. No sé si todas esas leyes son justas o injustas, pero sé que el tiempo habrá de cambiarlas al ritmo con que cambian las propias costumbres de los hombres. Los dioses no se inquietan por un mundo como el nuestro, no tienen tiempo de preocuparse de seres como nosotros que, en apenas un suspiro, dejamos de vivir para transformarnos en parte de una tierra que apenas conocemos.

Ulises tomó por los hombros al muchacho y mirándole fijamente a los ojos le dijo:

–Arx, ningún dios hará por un hombre lo que un hombre debe hacer por sí mismo. Recuerda esas palabras que encierran la más certera de las verdades. Ocúpate de tus cosas, de tu familia, y trata de amparar a las personas que amas. Reza a los dioses no para que te protejan y se ocupen de ti, sino, más bien, para que, perdido entre todos los que cada día ofrecen sus rezos y sus sacrificios, no reparen en tu propia existencia. Créeme, es mucho mejor que los dioses se olviden de ti.

–¿Cómo es posible que digas eso, amo? ¿Acaso los dioses no te han hecho ser lo que eres, el rey de la poderosa Ítaca? –Arx parecía más perplejo que indignado tras escuchar las palabras de Ulises.

–No sé cuánto de lo que tengo o lo que soy les debo a los dioses. Pero sí sé lo que debo a mi esfuerzo, a mi sufrimiento, al trabajo de mis manos y al brío de mi inteligencia. No deseo enfrentarme con los dioses y procuro cumplir con todos los ritos que se les deben, pero no me hago ilusiones en relación con su benevolencia. Tú mismo lo has dicho hace un momento: Zeus se comporta como el propio Agamenón, con la misma prepotencia y la misma arrogancia que un rey capaz de movilizar a todo un ejército para vengar el ultraje que un troyano ha infligido a su hermano. Zeus se comporta igual que ese rey que viola cada noche en su tienda a las muchachas cautivas, o que permite que lo hagan sus soldados. Obedezco a Agamenón porque no tengo más remedio, pero sé que esta guerra no es justa. Igualmente cumplo con los dioses, aun sabiendo que su comportamiento no es muy diferente al de Agamenón o cualquier otro de los reyes de nuestro ejército. Pero no confío en que ellos velen por mí, igual que no lo harán los dioses. –Ulises calló

un momento antes de añadir–: Salvo que me necesiten para algo.

–Me asombra lo que dices, señor –dijo Arx boquiabierto–. Nunca pensé que uno de los reyes de los aqueos hablara así con el hijo de uno de sus esclavos, ni que pensara tales cosas de los dioses. Viendo lo que siempre he visto a mi alrededor, creía que los dioses eran poderosos aliados de los reyes.

–Y lo son –interrumpió Ulises–. Esta guerra me está haciendo ver las cosas de otro modo. Esta guerra me está enseñando a valorar lo que antes no valoraba, a desear lo que nunca creí desear tanto, y a recordar que en la vida de un hombre, efímera y esforzada, los pequeños detalles, lo que con frecuencia pasa inadvertido, conforman un universo en el que habita la felicidad. Por eso ahora sólo deseo una cosa: que esta maldita guerra termine y pueda regresar a mi patria, beber mi vino, comer mi pan, contemplar mis campos y mis costas, y compartir cada instante de mi existencia con mi mujer y mi hijo. Ése es el ámbito en el que habita la felicidad, no en las gestas de esta guerra infame que amenaza con acabar con lo mejor de nosotros mismos.

La luz del sol tiñó de repente el sorprendido rostro de Arx. En apenas unos instantes las voces de hombres y bestias comenzaron a inundar con sus tonos graves el silencio de la madrugada. El muchacho miró a Ulises a la vez que un bostezo profundo le hizo tiritar: había pasado toda la noche hablando con su rey casi de igual a igual, como si fuera el hijo de un noble cercano a la propia familia de Ulises. Pensó que nunca tendría ocasión de agradecérselo debidamente.

–Me temo que habremos de aplazar el desenlace de nuestra conversación, Arx –le dijo Ulises con un ges-

to de complacencia. Si quieres, podemos seguir con ella cualquier otra noche.

–¿Esta noche, señor? –exclamó Arx–. Si quieres podemos seguir hablando esta próxima noche.

–¿Te has propuesto no dejarme dormir, muchacho? –Ulises sonreía abiertamente–. De acuerdo –dijo por fin–. Esta noche te contaré el final de la historia del paladio, el origen de los troyanos y... –se interrumpió al ver salir de la tienda al padre de Arx. Nunca se había fijado en aquel hombre enjuto, fuerte como una roca a pesar de su edad, con un porte noble que parecía esconderse detrás de sus ropas de palafrenero.

–Buenos días, señor –dijo el hombre–. No esperaba verte por aquí tan temprano.

En ese momento el padre de Arx reparó en la presencia de su hijo, cuyo rostro comenzaba a mostrar las huellas del cansancio. Entonces, mientras Arx entraba en la tienda, Ulises miró al hombre y le dijo estas palabras:

–Tienes un hijo extraordinario... –dudó un momento, pues no sabía el nombre del palafrenero.

–Mi nombre es Hemón –dijo el hombre adivinando el pensamiento de Ulises–. Llevo casi toda mi vida a tu servicio, aunque apenas he cruzado algunas palabras contigo.

–Tienes un hijo extraordinario, Hemón. Ha pasado toda la noche conmigo, así que permite que descanse unas horas antes de mandarle a realizar sus tareas. Mañana vendré a buscarlo. Quiero seguir hablando con él.

–Así lo haré –dijo Hemón sorprendido.

Apenas había terminado de pronunciar aquellas palabras, Ulises se dio la vuelta y comenzó a andar hacia su tienda, donde esperaban muchos hombres pendientes de sus órdenes. Mientras Ulises caminaba, Hemón, con el rostro calentado por la naciente luz del sol, contempla-

ba la silueta de su rey con un gesto de tímida sonrisa, como si aquella breve conversación que acababa de sostener con él hubiera calentado sus esperanzas igual que el sol su rostro curtido por toda una vida de trabajos.

II

Cuando Arx despertó, el sol estaba en lo más alto del cielo. Sometido por el cansancio y las emociones que había despertado en él la conversación con Ulises, se había quedado profundamente dormido nada más entrar en la tienda. Se levantó con mala conciencia, como si hubiese abandonado a su padre en el marasmo de las tareas cotidianas, y de un salto se dirigió a la jofaina que estaba al lado del jergón que le servía de cama. Se lavó la cara, mojó su pelo, tomó un trozo de pan, algunas aceitunas y un vaso de vino especiado, y salió al exterior.

No tardó en encontrar a su padre, que, como todos los días, preparaba los arreos de los caballos y revisaba todos los engranajes de los carros con el celo de un principiante. Desde siempre Arx había sentido admiración por esa capacidad de su padre, que, como si no hubiera otro mundo, atendía su trabajo con la diligencia de quien sabe que siempre hay algo que aprender. Se acercó a él y le pidió excusas.

–Perdóname padre. Me he quedado dormido como un niño irresponsable. Lamento que hayas tenido que hacer tu trabajo y el mío.

–No te apures, Arx –contestó su padre sonriendo–. Todavía puedo pasar sin tu ayuda.

Dejó sobre una mesa de madera la rienda de cuero exquisitamente trabajado que tenía en sus manos y miró con curiosidad a su hijo.

–Te has pasado toda la noche con el señor Ulises –dijo aparentando desinterés, como si se tratase de un hecho sin importancia–. ¿Qué clase de conversación eres capaz de mantener para conseguir que un rey pase la noche en vela?

Arx dudó un momento, como si las palabras de su padre encerraran una cierta ironía; lo miró a los ojos y le dijo:

–Apenas abrí la boca en toda la noche. El rey me estuvo contando la historia del paladio.

–¿Esa vieja imagen de madera que ha robado de Troya con la ayuda de Diomedes? –preguntó Hemón con gesto de sorpresa.

–Esa misma. Según parece, se trata de una imagen tallada por la propia Atenea.

–Nunca he prestado mucha atención a las historias que se cuentan sobre los dioses, hijo. Creo que sólo sirven para entretener a los ricos.

Los ojos de Hemón parecieron llenarse de una repentina y profunda melancolía. Volvió a tomar las riendas que había dejado sobre la mesa entre las manos y comenzó a frotar el cuero con un paño empapado en grasa de caballo.

–Todas las historias que se cuentan tienen un fin –dijo Arx mientras comenzaba a ayudar a su padre estirando las riendas–. Conocer las cosas, intentar averiguar lo que significan, ayuda a vivir, padre. Eso es lo que nos separa fundamentalmente de los poderosos, que sabemos mucho menos que ellos.

Hemón esbozó una resignada sonrisa, como si las palabras de su hijo le trajeran algún eco de su propio pasado.

–Los poderosos se diferencian de nosotros en muchas cosas, no sólo en el conocimiento. Me temo, Arx,

que debes hacerte a la idea de que el hijo de un palafrenero al servicio de un rey será palafrenero y tendrá hijos palafreneros. Cuanto antes aceptes este hecho, antes encontrarás tu sitio en este mundo. Que el rey Ulises haya pasado contigo una noche de charla no cambia en nada esa realidad.

Arx miró a su padre con ternura, sabiendo que le hablaba con la mejor intención. De hecho, era consciente de que, en el fondo, su padre tenía razón, y que sólo un giro completamente inesperado del destino le sacaría de ese mundo al que estaban destinados él y toda su familia desde hacía mucho tiempo. Sin embargo, pensó, ¿no podría el destino haber empezado a girar en torno a él? ¿Acaso Ulises, el rey de Ítaca, el hombre que había robado el paladio de la ciudadela de Troya, el hombre al que respetaba hasta el mismísimo Aquiles, no había pasado una noche en vela junto a él? ¿No era ésta una muestra de aprecio y de respeto?

La estruendosa llegada de dos carros guiados por sus aurigas sacó al muchacho de sus ensoñaciones.

–¡Desenganchad los caballos, esclavos! –gritó uno de ellos–. ¡Dadles de beber y cepilladlos! ¡Rápido! Ulises los necesita frescos cerca de las puertas de Troya.

Hemón y Arx sujetaron de las riendas los caballos mientras los dos aurigas se alejaban hacia las tiendas de los soldados. Por la tensión que se reflejaba en el rostro de los hombres y la espesa capa de sudorosa espuma que cubría el cuello de los caballos, la situación cerca de los muros de Troya debía de ser tensa y difícil. Arx se sorprendió a sí mismo pensando que quizá Ulises no pudiera cumplir su palabra y terminar de contarle esa misma noche la historia del paladio. Mientras desenganchaba los caballos sintió que le interesaba más conocer el desenlace de aquella historia que el re-

sultado de la guerra que se libraba a escasa distancia de su tienda.

Durante toda la tarde trabajó como un autómata, con la cabeza llena de los ecos que le producían las historias que Ulises le había contado la pasada noche: el nacimiento de Atenea, el origen del paladio, la naturaleza y los hechos de los dioses... Había aprendido en unas horas de conversación tantas cosas que ahora estaba casi obsesionado por llenar el vacío que sentía en su interior. Le parecía que su cabeza era como el cauce seco de un río, y estaba decidido a conseguir que el hilo de agua que había brotado en su interior aquella noche siguiera creciendo hasta llenarlo por completo.

La tarde se echó encima y el sol comenzó a declinar en su viaje hacia las tierras del oeste, los mágicos lugares del otro lado del mundo. Arx abandonó por un instante sus quehaceres para dirigirse a por un poco de agua que mitigara su sed. Bebió con fruición con la mirada fija en el camino que los carros habían ido trazando hacia las murallas de Troya, intentando distinguir la silueta de Ulises entre la nube de guerreros que se desplazaban constantemente desde la ciudadela de Ilión hasta el campamento aqueo. Con la caída del sol, el trasiego hacia el abrigo de las tiendas y de las naves era permanente: soldados exhaustos que volvían, un día más, con la desesperanza en sus rostros; hombres de todas las partes de Grecia que penaban en una tierra dura batida por los vientos.

Con los últimos rayos del sol los heridos iban adentrándose en el campamento: algunos por sí mismos, otros ayudados por los compañeros o tendidos sobre la madera de los carros de carga que servían como improvisado transporte. Arx comenzaba a sentir que la guerra tenía muy poco de heroico y que los cantos y poemas que ensalzaban las hazañas de los héroes des-

tructores de ciudades debían de estar compuestos por hombres que sólo habían visto la guerra en los relatos de los vencedores: por todas partes los gritos de los heridos, los lamentos de quienes lloraban en las precarias ceremonias fúnebres, y la nostalgia, adherida a los rostros de todos, parecían presidir un mundo cegado por la violencia.

Sumido en estos pensamientos, Arx se sobresaltó cuando una mano fuerte como un garfio se cerró sobre su hombro:

–¿Me das un vaso de agua, muchacho?

La voz de Ulises iluminó el rostro de Arx.

–Por supuesto, señor –dijo casi asustado. Tomó con un cazo de madera una ración de agua fresca y se la ofreció a su amo en un cuenco de olivo. Ulises bebió con ganas sin dejar de mirarlo.

–Pareces sorprendido, Arx. ¿Hay algo que te preocupe?

–No estoy sorprendido, señor. O sí –dudó–. No sé; el caso es que me hace muy feliz que hayas cumplido tu palabra. Todavía tienes que contarme el final de una historia.

Ulises rió abiertamente.

–No dejas de asombrarme, chico. ¡Claro que cumplo mi palabra! La cumplo escrupulosamente desde que mi padre, el noble Laertes, me dijo hace mucho tiempo ya: «Un hombre vale lo que vale su palabra». Nunca lo he olvidado. –Dejó el cuenco de agua sobre un banquete de madera, respiró hondo y dijo:

»¿Me concedes unos instantes para ir a mi tienda a asearme un poco? Estos malditos troyanos nos hacen sudar cada día.

Antes de que Arx pudiera decir algo, Ulises estaba ya de espaldas, camino del lugar en que se asentaba el destacamento venido del reino de Ítaca y Cefalonia.

Arx corrió hacia la tienda que compartía con su padre, que estaba a punto de empezar su frugal cena.

–¿No vas a cenar nada, muchacho?

–Ulises va a venir en un momento, padre. Preparemos algo de comer para compartirlo con él en el fuego –dijo con los nervios alterados.

–Te ayudaré a preparar algo, pero yo me iré a descansar. Ya no tengo tus años y, sin dormir, mañana no podría cumplir con mi trabajo. –Hemón se levantó con un gesto de esfuerzo en el rostro y avivó el fuego.

–Padre –dijo de repente Arx–. ¿Alguna vez haces lo que quieres?

Sorprendido, el hombre dudó un momento, como si hubiese comprendido que la respuesta era importante para su hijo. Giró su rostro hacia él y dijo:

–Algunas veces hago lo que quiero. La mayor parte del tiempo hago lo que debo. –Sin esperar una respuesta de su hijo volvió a concentrarse en el fuego y en poner sobre él la sopa con la que habría de conformarse el rey Ulises si, finalmente, venía de nuevo para hablar con su hijo.

Al cabo de un rato Ulises apareció. Sin la armadura de guerrero, sin el yelmo con su fosco penacho de corcel y sin las brillantes armas de bronce, parecía un hombre corriente, con un punto de cansancio y de melancolía reflejado en su rostro, curtido por los años y el viento salado de las islas. Saludó con afecto a Hemón y se fijó en el pote que hervía a un lado de la hoguera.

–¿Me darás algo de comer a cambio de conocer el final de la historia?– dijo mirando a Arx.

El muchacho sonrió, feliz por la familiaridad con que lo trataba el rey de Ítaca.

–Naturalmente –dijo–. Aunque estas verduras no llenarán tu estómago como la carne que acostumbras a

comer en tu tienda. Aun así, espero que sirvan para calmar tu apetito.

–No te preocupes por la comida, Arx. Hace tiempo que me sobra ya parte de lo que como. –Ulises se sentó junto al fuego, sobre el tronco pulido de un olivo. Acercó las palmas de sus manos a la hoguera y calló.

Durante unos minutos nadie dijo nada. El borboteo del puchero en la lumbre parecía llenar con su áspero sonido el hueco de silencio que la noche iba tejiendo por todo el campamento.

–Si me lo permites, señor, yo me iré a descansar. Mañana tengo trabajo desde muy temprano.

–No te preocupes, Hemón. Duerme y descansa.

Mientras el padre de Arx desaparecía dentro de la tienda, Ulises pareció caer otra vez en una profunda melancolía. Sus ojos se entornaban, como si un sol invisible los dañara con su luz, y su frente, arrugada por el pensamiento, parecía estar vencida por el peso de la preocupación. Arx no se atrevía a perturbar aquel momento de paz que Ulises parecía estar viviendo. Con sumo cuidado retiró el puchero del fuego y sirvió un poco de caldo con verduras en dos profundos cuencos, perfectamente pulidos. Dejó uno al lado de Ulises y tomó el otro para él.

–Los troyanos están nerviosos –dijo Ulises.

–¿Por qué? –preguntó Arx, excitado por lo que parecía un nuevo comienzo de la conversación.

–Ya no tienen el paladio, y aunque todavía están lejos de la derrota, el veneno de la duda se ha introducido en la ciudad. Si no aprovechamos este momento, me temo que la guerra se prolongará todavía más –dijo Ulises suspirando.

–¿Por qué es tan importante el paladio, señor? –preguntó Arx deseoso de volver al relato de la noche anterior.

Ulises dudó, como intentando buscar el hilo que le permitiera retomar el relato. Tomó el cuenco con el caldo y dio un sorbo largo, recreándose en su sabor.

–¿Recuerdas el final de nuestra conversación de ayer, cuando Zeus violó a la aterrada Electra? –dijo por fin.

–Claro que lo recuerdo –se apresuró a contestar Arx.

–Pues bien, en su ataque de cólera, Zeus arrancó a la muchacha el paladio y lo arrojó con toda su fuerza al vacío que rodea el Olimpo. Ofuscado por el deseo de poseer a la muchacha, el dios no se preocupó más por aquella imagen de madera que, girando sobre sí misma, igual que un disco lanzado por un atleta, recorrió el espacio hasta caer en la tierra. Mientras, Zeus poseyó el cuerpo de Electra.

–¿Dónde cayó el paladio? –preguntó Arx, aunque intuía la respuesta.

Complacido por la pregunta, Ulises continuó.

–La estatua cayó sobre Asia, en la región de la Tróade, muy cerca de donde estamos. Se dice que unos campesinos se encontraron con ella y la guardaron en una especie de lugar sagrado, quizá un pequeño templo de madera en el que llevaban a cabo sus ritos religiosos. Y allí permaneció durante mucho tiempo sin que los habitantes del lugar supieran exactamente qué significaba aquella imagen de la que nadie podía dar la más mínima noticia.

–¿Y cómo llegó a la ciudad de Troya? –preguntó Arx, ya ensimismado en la conversación.

–Tuvo que pasar largo tiempo –contestó Ulises–. Pero una parte de la historia relacionada con la presencia del paladio en Troya se estaba gestando ya dentro de Electra, la infortunada hija de Atlas, violada por Zeus. En su vientre, durante nueve meses, se fue gestando la

vida de un hermoso niño que nació durante una lluviosa noche de otoño en la isla de Samotracia, el lugar en el que la muchacha vivía. Olvidado por su padre, Dárdano creció en la misteriosa isla integrado en su salvaje naturaleza y en los extraños cultos que allí se celebran cada año.

–Mi padre me ha hablado alguna vez de los ritos antiguos que se celebran en la isla de Samotracia, pero nunca me explicó en qué consisten –dijo Arx intrigado.

–Nadie lo sabe a ciencia cierta –contestó Ulises–. Únicamente los iniciados conocen sus secretos, y nunca los revelan. Sólo sé que son muy antiguos y que, probablemente, hunden sus raíces en los tiempos en que nuestros antepasados, los primeros aqueos, todavía no habían puesto sus pies en las tierras de Grecia. Pero no nos desviemos –dijo Ulises sonriendo–. Esta noche pretendo dormir algunas horas.

–Perdona, señor –Arx también sonreía–. Vuelve a la historia de Dárdano, por favor.

–Con el tiempo, Dárdano, el hijo de Zeus y Electra, abandonó la isla para dirigirse en balsa hacia la costa asiática, que no dista mucho de la isla. Desembarcó no lejos del lugar en el que nos encontramos y se dirigió rápidamente hacia la ciudad en la que reinaba Teucro, el hijo del río Escamandro, cuyas orillas puedes ver casi desde aquí, y la ninfa Idea. De esta manera su destino comenzaba a estar ligado con la ciudad de Troya.

–¿Y cómo fue acogida su presencia por Teucro, el rey? –preguntó Arx.

–Teucro fue generoso. Tras reconocer al joven Dárdano le entregó una parte de su reino y le dio como esposa a su hija Batiea, una muchacha de maravillosa belleza. Entonces el recién llegado se puso a construir una ciudad a la que llamó Dárdano. Cuando su suegro murió, llamó

Dardania a toda la región que antes había sido el reino del fallecido Teucro. Su vida transcurrió sin sobresaltos y tuvo varios hijos de su esposa: Ilo, Erictonio y Zacinto, a los que algunos dicen que hay que añadir a Idea, una muchacha del mismo nombre que su abuela. Los propios troyanos cuentan que fue Dárdano quien construyó la ciudadela de Troya y el que inició a los troyanos en los cultos propios de la isla de Samotracia.

–¿Y tuvo algo que ver con el paladio? –dijo Arx.

–En realidad nadie lo sabe, contestó Ulises. He oído decir a algunos troyanos que el paladio fue traído a Troya por Dárdano, que lo había robado de la Arcadia, la región de Grecia en que había caído después de haber sido arrojado por Zeus desde el Olimpo. Pero yo creo que ésta es una falsa leyenda que probablemente se originó después de que el paladio adquiriera la importancia que tiene hoy.

–¿Y cuál es esa importancia tan grande? –inquirió nervioso Arx–. ¿Me lo dirás de una vez?

–Calma, muchacho –Ulises reía abiertamente–. Ya casi estamos llegando al final, así que ten un poco de paciencia. No es fácil narrar en pocas palabras una historia como ésta, pues mucha gente la cuenta según sus propios intereses. Lo que yo creo –dijo Ulises recuperando el hilo del relato– es que tienen razón los que relacionan la importancia del paladio no con Dárdano (que probablemente nunca supo de su valor ni de su procedencia ni, quizá, de su existencia), sino con la descendencia de Erictonio, uno de sus hijos.

Arx estuvo a punto de interrumpir de nuevo a Ulises, pero prefirió callarse y dejar que el rey continuara el relato a su manera. Mientras, las voces de los hombres y los ladridos de los perros se acallaban ya con las sombras de la noche. Sólo se intuían a lo lejos la cansada conver-

sación de los centinelas y los sonidos inquietantes de los animales nocturnos. El mar estaba en absoluta calma y apenas unos hilos de espuma delataban su presencia.

–Erictonio, heredero de Dárdano, era un hombre extraordinariamente rico. Se cuenta que fue el más opulento de todos los mortales y que en los prados de su tierra pastaban más de tres mil yeguas[7]. Tuvo varios hijos, de los que uno llegó a ser muy importante. Su nombre es Tros, el héroe que ha dado su nombre al país, a la ciudad y a la raza de los troyanos. A pesar de su indudable importancia, como demuestra que su nombre haya permanecido ligado para siempre a esta tierra, nunca he podido encontrar a nadie que supiera contarme algo de su historia. Lo único que sé de él es que también tuvo hijos importantes. Uno de ellos se llamó Ilo, nombre que aparece por segunda vez en la historia inicial de Troya. Pues bien –dijo Ulises mirando a Arx, con rostro complacido–, este Ilo es el hombre con el que, propiamente, da comienzo la leyenda terrenal del paladio.

Ulises hizo una pausa y terminó de sorber el caldo que quedaba en su cuenco. Lo saboreó de nuevo despacio, mirando de reojo a Arx, que, como esperaba, no pudo mantenerse callado.

–¿Y qué hizo Ilo para que su nombre se relacione con el paladio? –Por un momento Arx se quedó callado, como tratando de ordenar toda la información que estaba recibiendo. De repente sus ojos se iluminaron y exclamó–: ¡Claro! Ilo está relacionado con Ilión, el otro nombre de Troya[8]. ¿No es así, señor?

–En efecto, Arx. Veo que sigues tan despierto como la noche pasada. Ése es precisamente el punto adonde quería llegar. Los troyanos dicen que este Ilo es el antepasado común de la rama de la realeza troyana a la que pertenece el actual rey Príamo y afirman que él fue quien fundó Ilión, la

7. Homero, *Ilíada*, 20.220-221.

8. Y con «Ilíada», título de la obra de Homero.

antigua Troya. Pues bien –dijo Ulises inclinándose un poco hacia donde estaba Arx–, escucha con atención.

Arx acomodó su espalda sobre uno de los troncos que servían para atar los caballos durante el día. Inspiró profundamente, como disponiéndose a escuchar la parte más importante de la historia, y contempló por un instante el cielo de Troya, o de Ilión, pues ahora sabía el origen de los dos nombres de la ciudad: Tros e Ilo, los héroes lejanos que habían dado a los troyanos una patria rica y famosa. Por un instante se preguntó con qué nombre sería conocida la ciudad en el futuro y si su recuerdo permanecería en la memoria de los hombres. ¿Recordaría alguien lo sucedido en Troya con el paso del tiempo? Cuando los años hubieran borrado hasta las cenizas de aquella guerra, ¿habría alguien capaz de contar lo que allí había sucedido? ¿Qué contarían? ¿Hablarían de Aquiles, de Ulises, de Héctor y de tantos otros cuya fama traspasaba ya los límites de Asia?

Una oleada de melancolía inundó su rostro cuando se dio cuenta de que su nombre no aparecería nunca en las listas de quienes sobresalieron en Troya. Nadie sabría de aquellas conversaciones con el rey de Ítaca; nadie recordaría la presencia de un joven esclavo, hijo de un palafrenero que, en otro tiempo, había disfrutado de libertad sobre la tierra de Argos. Intentó que la nostalgia, la tristeza indefinible que atrapa a quienes tienen conciencia de los límites de su existencia, no mitigara el placer que sentía al estar allí hablando con un varón como Ulises, destinado a perdurar en la memoria de los hombres a causa de hazañas como la que había dado origen a aquella insólita conversación: el robo del paladio.

Se arrebujó debajo de su manto y se dispuso a seguir escuchando.

–Ilo había acudido a la cercana Frigia –continuó Ulises– para participar en uno de esos muchos juegos atléticos a los que somos tan aficionados los aqueos. Estaban organizados por un reyezuelo cuyo nombre no ha perdurado en mi memoria. Era una competición importante, pues el premio consistía en cincuenta jóvenes esclavos, muchachos y muchachas, destinados a servir al vencedor.

Ulises notó cómo una cierta tensión se apoderaba del rostro de Arx. Dudó un momento si preguntar al muchacho, pero decidió seguir con su relato.

–Un viejo oráculo había predicho al rey frigio que añadiera al lote del premio una vaca de lomo moteado y que aconsejara al ganador la fundación de una ciudad en el mismo lugar en el que la vaca se parara y se echara a rumiar. Puedes suponer, Arx, la alegría con que Ilo, después de haber vencido en la competición, partió de Frigia, ansioso por fundar una ciudad en la que perpetuar su linaje, su nombre y sus anhelos.

»Comenzaron su viaje al amanecer, pues el sol del verano apretaba al mediodía. A los pocos días llegaron a los pies de una colina sin nombre sobre cuya historia los pocos habitantes del lugar contaban improbables leyendas nacidas en otros tiempos. Cuando Ilo dudaba si pararse a descansar o seguir su marcha, todos vieron cómo la vaca se tumbaba en el lugar en el que estaban detenidos. Tranquilamente, como decidida a quedarse, se puso a rumiar con gesto indolente.

De nuevo Arx seguía el relato embelesado, con mil preguntas dispuestas. Calló, sin embargo, decidido a no interrumpir a Ulises, que, abrigado también con su espeso manto de soldado, parecía complacido. Arx se fijó en la lana de aquel manto de aspecto hermoso y acogedor: estaba primorosamente tejida y reflejaba la habilidad de las manos que lo habían confeccionado.

–Entonces Ilo fundó en aquel lugar una ciudad, justo a las orillas del río Escamandro, no lejos de Dárdano, la que había levantado junto al monte Ida el héroe del que antes te he hablado. La llamó Ilión en recuerdo de su nombre. Es la ciudad que intentamos tomar desde hace años.

–Y algunos, sin embargo, la llaman también Troya, en recuerdo de Tros, el padre de Ilo. ¿No es así? –preguntó Arx seguro de sí mismo.

–En efecto, jovencito. Veo que el relato va quedándose en tu cabeza. Quizá algún día seas tú el que lo narres a tus hijos o a tus nietos. Espero que entonces recuerdes todavía al hombre que te lo contó. –Ulises miró al muchacho.

–Si alguna vez los dioses quieren que tenga hijos, puedes estar seguro de que les contaré esta historia, y todas las demás que sea capaz de recordar. El conocimiento, el recuerdo de lo que ha pasado, sirve a la mente de todos los hombres, aunque sean esclavos.

Ulises contempló de nuevo el rostro de Arx. Lo miró a los ojos y le dijo:

–Sólo los dioses saben si tus hijos serán esclavos. Quizá recuperes tu libertad cuando esta maldita guerra forme parte de nuestros recuerdos. Quizá no. Los dioses se muestran caprichosos.

Arx pareció sorprendido por las palabras de Ulises. Una cálida oleada de esperanza pareció caldear su ánimo y trató de reprimir las mil preguntas que en ese momento se acumularon en su mente. Miró a Ulises y, aparentando que su comentario no le había perturbado, preguntó:

–¿Y qué fue del paladio? ¿Qué pinta en toda esta historia?

–Cierto, Arx. Casi me había olvidado del paladio –dijo Ulises sonriendo con un punto de sorna. Respiró

profundamente, miró al cielo de la noche, negro y profundo, y continuó su relato–. Ilo comenzó por instalar algunas tiendas de campaña en el lugar en el que pensaba construir su ciudad. Cada día acudían hombres y mujeres desde muchos lugares con el deseo de formar parte de aquella comunidad que prometía prosperidad a todos sus habitantes. Ilo ordenaba el trabajo, establecía las parcelas y rezaba a los dioses para que aquel desorden inicial terminara pronto. A veces le asaltaban las dudas; se preguntaba si aquél era en realidad el lugar que los dioses habían deseado, si había interpretado bien el oráculo al establecerse allí, si sería capaz de defenderlo...

»Mas una mañana sus dudas desaparecieron. Unos hombres vestidos de blanco, con aspecto de campesinos, acudieron a verlo. Le contaron la historia de una estatua de madera que había descendido misteriosamente del cielo y había caído muy cerca del lugar en el que se estaba construyendo la nueva ciudad de Ilión. Ilo les hizo muchas preguntas, indagó por muchos caminos con el fin de averiguar si aquellos hombres querían engañarlo. Sin embargo, al cabo de la conversación decidió que decían la verdad.

–¿Todavía guardaban el paladio en el lugar en el que lo habían depositado desde el principio? –preguntó Arx.

–Sí –dijo Ulises–. Durante todo aquel tiempo habían custodiado celosamente la extraña estatua de madera. Su comunidad, pobre y escasa, había progresado desde entonces, pues por todos los lugares de la comarca comenzaron a cundir rumores en relación con la imagen. Aquellos campesinos prosperaron.

»Ilo –continuó Ulises– les pidió que le llevaran al lugar en el que guardaban la estatua. Los hombres accedieron y al poco rato estaban todos delante de la puerta del modesto edificio que había servido de templo. Antes de entrar, un

anciano de aspecto honorable, de largos cabellos blancos y ojos grises, profundos como una sima, se acercó a Ilo. Mirándole con el rostro serio, pero amable, le dijo:

»–Yo te saludo, hijo de Tros. Hace tiempo que estaba esperándote. La imagen de madera guarda un importante secreto que sólo a ti puede ser revelado. Mas antes, debes hacer una promesa», dijo el anciano a un sorprendido Ilo.

»–¿De qué promesa se trata? –replicó.

»El anciano clavó en él sus ojos marinos y contestó:

»–Debes prometer que nos protegerás a nosotros, quienes hemos custodiado la imagen desde su caída del cielo. Nos construirás un templo en tu ciudad y dejarás que sigamos custodiándola. Sólo de esa manera la estatua te revelará su secreto.

»Ilo no dudó un solo instante, pues sabía que aquel anciano hablaba por obra de los dioses. Se acercó a él, puso las manos sobre sus cansados hombros y le dijo:

»–Puedes estar seguro, anciano, de que haré lo que me pides. Nadie objetará lo que dices. Tendrás un templo en Ilión, y mientras vivas tú o alguno de tus descendientes, seréis sus sacerdotes. La imagen descansará por fin en lugar sagrado y será respetada a lo largo de las generaciones –afirmó solemnemente Ilo.

»Entonces el hombre se volvió, abrió la puerta del pequeño edificio e invitó a Ilo a entrar con él. Dentro la oscuridad era casi total y un olor a especias, denso y profundo, lo inundaba todo. Era un lugar inquietante, y un escalofrío recorrió la espalda del joven rey que, en esos mismos instantes, afrontaba la primera prueba de las muchas que se sucederían.

»Llegaron al fondo de la sala donde, sobre un pedestal de piedra granítica, descansaba una imagen que

a Ilo le pareció modesta, pero cargada de poder. La contempló a la luz de una antorcha que ardía en una pared próxima cuya humedad titilaba acariciada por la luz de la llama. Tenía más o menos tres codos de alto y sus pies estaban juntos; en la mano derecha llevaba una lanza y en la izquierda una rueca y un huso. Casi con temor miró hacia el rostro de la imagen: duro, inexpresivo, pero lleno de una solemnidad que Ilo no podía explicarse; era sin duda el rostro de una diosa poderosa.

»–¿Quién es? –preguntó el joven rey.

»–Palas Atenea. –La voz del viejo sonaba con la profundidad de un instrumento de música–. La leyenda de esta imagen –continuó– es antigua, y ha sido confiada a la gente de mi pueblo desde que un día apareció sobre nuestra tierra, caída del cielo. Nuestros mayores nos han transmitido la creencia de que fue la propia diosa Atenea, la hija de Zeus, quien modeló la imagen en un trozo de madera, tratando de perpetuar el recuerdo de Palas, fiel compañera en los primeros años de su vida. Ésa es la razón de su extraordinario valor.

»Ilo miraba a la estatua con un destello de admiración en su rostro. Sin duda lo que estaba sucediendo era un extraordinario presagio en relación con la fundación de la ciudad de Ilión.

»–Construiré un templo en honor de la diosa Palas Atenea y vosotros seréis sus sacerdotes –volvió a prometer Ilo–. Viviréis dentro del templo manteniendo permanentemente encendido el fuego que habrá de simbolizar la vida de la ciudad de Ilión, sabiendo que el día en que ese fuego se apague la ciudad desaparecerá para siempre. A cambio, anciano, dime cuál es el poder de la estatua.

»–Te lo revelaré encantado –dijo el anciano– a cambio del honor que acabas de hacernos. Si cumples tu

promesa y elevas sobre el recinto en que ha de construirse la nueva ciudad un templo en honor de Atenea, esta estatua protegerá tu ciudad para siempre. Mientras el paladio permanezca dentro de los muros de la ciudad, no debes albergar temor ninguno en relación con su presencia en el recuerdo de los hombres. El paladio hará que Ilión sea próspera como ninguna otra ciudad de Asia y que en sus puertos atraquen naves de todo el mundo que te pagarán tributo. El paladio habrá de ser el guardián del fuego de Troya; con él ningún peligro será suficientemente peligroso.

Ulises miró de frente a Arx, que escuchaba, boquiabierto de nuevo, esa parte del relato. Por fin comprendía la razón que había llevado a Ulises y a Diomedes a arriesgar la vida por conseguir sacar de Troya una vieja estatua de madera.

–Troya es ahora vulnerable –dijo Arx–. Sin la protección del paladio la ciudad no resistirá mucho tiempo. Comprendo perfectamente que hayas sido capaz de desafiar a la muerte por conseguir un premio semejante. Debes de estar orgulloso y satisfecho.

–Sin nuestro esfuerzo Troya no caerá, Arx –contestó Ulises con voz de cansancio–. Sé que en Troya nadie dormirá tranquilo cuando sepan que el paladio está en manos de los aqueos. Pero también sé que eso no bastará para derribar sus murallas. –Pasó las dos manos por su largo cabello y dejó que el cuello descansara sobre las dos palmas entrelazadas–. Hace ya algún tiempo que esa imagen de Atenea debía estar en nuestras manos –afirmó.

Arx pareció sorprenderse por aquella afirmación tan rotunda. Miró a Ulises, que esbozaba una sonrisa de autocomplacencia al comprobar que su frase había provocado el efecto deseado, y dijo:

–¿Por qué la estatua debía de estar en manos de los aqueos? ¿Acaso Ilo no cumplió alguna de sus promesas?

–No, no es por eso –contestó Ulises–. Ilo cumplió escrupulosamente su palabra, pero las cosas no sucedieron en Troya como a él le hubiese gustado. Al cabo de un cierto tiempo, Atenea (y también Hera) tuvieron una razón más que importante para odiar a los troyanos. Sinceramente creo que ésa es la causa por la que Diomedes y yo hemos salido con vida de Troya con el paladio en nuestro poder: Atenea odia a los troyanos.

–¿Por qué? –preguntó Arx ansioso–. ¿Qué han hecho los troyanos para que Atenea los odie hasta ese punto?

–Ésa es otra historia, muchacho. –Ulises levantó sus ojos hacia el cielo nocturno mientras suspiraba profundamente–. La noche –continuó– nos invita a descansar, pues las tareas que nos aguardan son duras de verdad. Tú eres muy joven y tu cuerpo aguanta fácilmente la vigilia. Mas yo necesito reposar para poder guiar a mis hombres al campo de batalla. Mañana te enviaré a una persona que te contará mucho mejor que yo todas estas historias. Es un aedo, un cantor que conoce muy bien todo lo que atañe a hombres y dioses. Le diré a tu padre que te libere de tus obligaciones y que deje al aedo instruirte en el conocimiento de las cosas. Quizá de esa manera logre volver a dormir lo suficiente –añadió sonriendo.

Arx no sabía muy bien si lo que había oído respondía a la realidad o si, por el contrario, sus sentidos lo habían engañado por completo. Ulises iba a ponerle un maestro, un aedo que le enseñara el porqué de todas las cosas. Estaba tan nervioso, tan halagado, tan cegado por la felicidad, que no se dio cuenta de que Ulises ya no estaba junto a él.

–¡Señor, señor! –gritó desesperado, ansioso por agradecer aquel gesto que lo sacaba de la fatigosa rutina

de un esclavo. Mas la noche había cerrado con sus sombras todo el recinto del campamento. Arx se encaminó hacia la orilla del mar, pues sabía que la excitación le impediría por completo conciliar el sueño. Se sentó en el suelo, sobre la arena de aquella playa que había sido su hogar en los últimos años, y con los ojos bien abiertos miró hacia las estrellas, el lugar en el que siempre situaba la imagen de su madre. Sus ojos estaban llenos de lágrimas que pugnaban por desbordar el estrecho margen de sus párpados y nublaban ante él las siluetas de los astros. Por fin se enjugó las lágrimas con los dedos y le contó a su madre, con sentimientos más que con palabras, la vuelta que el destino había dado sobre él durante las dos últimas noches. Cuando terminó de hacerlo, el cansancio, la tranquilidad y algo que debía de ser la propia felicidad, invadieron por completo su ánimo. Mientras se levantaba de la arena y dirigía sus pasos hacia la tienda en la que dormía su padre pensó en lo extraña que era la vida de los mortales: su felicidad, quizá su libertad, se estaba fraguando a la vez que la desgracia y la esclavitud para los troyanos.

III

Pasó todo el día esperando que el hombre enviado por Ulises apareciera. Su padre, a la vez complacido y preocupado, le había comunicado que «por orden expresa del señor» quedaba liberado de sus tareas cotidianas: por el momento no tendría que limpiar más establos, ni preparar los caballos, ni reparar riendas o aciones en el guadarnés de Ulises. Durante algún tiempo, al menos, no tendría que manchar sus manos de nuevo con la grasa que lubricaba los ejes de los carros de guerra, ni limpiar

las manchas de sangre que, con frecuencia, salpicaban su estructura de madera.

A lo largo de toda esa mañana miró con frecuencia al cielo, como si estuviera buscando una señal que pudiera revelarle el repentino cambio de su suerte, pues de no ser gracias a una intervención de esos dioses por los que sentía tan poco apego, ¿quién podría explicar el giro que estaba tomando su vida?

Arrastrado por la corriente de sus pensamientos, Arx no reparó en la figura de un anciano que se desplazaba con dificultad por el sendero que llevaba hacia la tienda de los palafreneros. Sólo sintió su presencia cuando estaba muy cerca, tanto que pudo ver en aquella frágil figura una majestad que no sabía cómo explicar. Sin poder esperar a que llegara, Arx se acercó deprisa al anciano, que protegía su cabeza del sol con una capucha de una tela tan fina que parecía ondulada por la brisa, igual que la superficie del mar. Con su mano derecha sostenía un largo cayado sobre el que descargaba parte de su peso y de sus años.

Se quedó inmóvil delante de él, sin atreverse a pronunciar una sola palabra, temiendo que la figura del anciano aedo se desvaneciera de repente, igual que un sueño. Entonces vio cómo se descubría el rostro lentamente, con la parsimonia de quien se complace al sentirse observado.

–Tú eres Arx, ¿verdad? –dijo de repente–. El señor Ulises me ha dicho que estás interesado en conocer. Me ha pedido que te cuente algunas cosas que sé desde el tiempo de mis antepasados y que te instruya en el viejo oficio de cantor.

Arx estaba casi conmocionado. Petrificado delante de la figura de aquel anciano, no podía apartar la mirada de su rostro. Tenía unos ojos profundos, de un azul casi

marino. Miraba al vacío, como si las cosas que lo rodeaban no formaran parte de este mundo. Arx tuvo la sensación de que aquellos ojos eran capaces de penetrar a través de los objetos y de los cuerpos, y se sintió extrañamente desnudo. Era el rostro de un hombre delgado, de afilada nariz y de pómulos salientes. Su pelo, largo y gris, ondeaba con la majestad de los penachos de los guerreros aqueos y entre las arrugas de su frente parecían ocultarse todos los secretos del mundo.

Apenas pudo balbucear algunas palabras de bienvenida.

–Soy Arx, hijo del palafrenero Hemón. Estoy dispuesto a escuchar y a aprender. Haré todos los esfuerzos para sentirme digno de tus enseñanzas.

–Sé que lo harás, Arx. Ulises no acostumbra a pedirme que enseñe lo que sé a los hijos de sus esclavos. Mi nombre es Femio –dijo mientras comenzaba a andar–. Vendré todos los días a verte e intentaré transmitirte los secretos de mi oficio. Los aedos cantamos las hazañas de nuestros antepasados o de nuestros contemporáneos y guardamos en la memoria los recuerdos del pueblo. Nuestra memoria es un templo en el que se custodian los recuerdos de los aqueos.

Arx caminaba al lado de Femio con todos sus sentidos en guardia, intentando absorber cada palabra, cada gesto del anciano aedo. Una emoción profunda y fría lo poseía por completo y su cuerpo estaba tenso, como el de un animal que otea un horizonte nuevo.

–Tendrás que aprender muchas cosas, tendrás que ejercitar tu memoria y afilar tu inteligencia para poder recordar todas las cosas que te pida. Aprenderás a llevar el ritmo de los versos con un cayado como éste, a distinguir las partes fuertes y débiles del compás, a improvisar sobre los temas que te propongan quienes habrán de es-

cucharte, y, sobre todo, a ser fiel a la memoria de nuestro pueblo. Si eres capaz de hacerlo, te convertirás en un aedo y recorrerás el mundo gracias a tu oficio. –Femio dejó de hablar unos segundos y miró despacio el rostro de Arx. Entornó un poco sus ojos, como deslumbrado, puso su mano izquierda sobre el hombro del muchacho y, muy despacio, casi como si fuera un susurro, dijo:

»Quizá en el futuro te recuerden.

Esas palabras pillaron al muchacho de sorpresa, pues ni en sus sueños más descabellados había podido imaginar que su nombre lo sobreviviera. Casi sin poder hablar, absolutamente invadido por la grandeza de aquel hombre, apenas pudo contestar.

–Gracias, señor.

–Puedes llamarme por mi nombre, Arx. –Aquella interrupción le sirvió para relajarse un poco.

–Gracias, Femio. Sólo puedo decirte que no os defraudaré, ni a Ulises ni a ti. Todo mi empeño, todo mi tiempo. Dedicaré cada segundo de mi vida a ser un discípulo digno de tal maestro.

Femio sonrió.

–Ven esta tarde a mi tienda –dijo–. Empezaremos hoy mismo.

Arx asintió alborozado.

–Otra cosa, antes de irme –Femio volvió a mirar de frente a Arx–. Si realmente quieres ser un aedo y aprendes con prontitud lo que voy a enseñarte, tendrás que... –pareció dudar un instante–. Bueno –continuó–, no adelantemos acontecimientos. Ven esta tarde a verme.

Antes de que Arx pudiera decir una sola palabra más, el anciano se había puesto en marcha. Después de hablar con él, ahora que Arx conocía su rostro y el cálido acento de su voz, le pareció que andaba con una agilidad

que antes no había percibido. Con la alegría rebosando en su ánimo, algo perturbado por las últimas palabras de Femio, se fue a ver a su padre.

Cuando lo encontró, no tuvo que explicarle lo que había pasado; Ulises en persona había hablado con él para decirle los planes que tenía para su hijo.

–Es un gran honor –dijo–. Y una gran oportunidad que no debes desaprovechar, Arx. Quizá nunca vuelvas a tener la ocasión de abandonar este oficio de esclavos al que me condenó mi aciaga suerte. Ya que Fortuna no me sonrió a mí, espero que los dioses permitan que te sea favorable.

Arx percibió que la alegría de su padre estaba teñida de una tenue tristeza, pues sabía muy bien que el oficio de aedo lo alejaría de su lado.

–Prepárate bien –continuó–. Escucha todo lo que tu maestro tenga que decirte, obedécele, estudia sin parar y, cuando esta maldita guerra haya terminado y tengas que marcharte con él, recuerda a tu padre.

Se dio la vuelta sin dejar que Arx dijera nada. Tenso, con los músculos de su rostro contraídos, siguió limpiando las riendas de uno de los caballos de Ulises. En sus ojos brillaba, sin embargo, la luz profunda de la esperanza.

Arx entró en la tienda que servía, a la vez, de guadarnés y dormitorio. Los camastros de todos los palafreneros que dormían allí estaban en el mismo lugar de siempre; un olor a cuero y grasa de caballo lo impregnaba todo, y en las gruesas lonas que servían de techo y de pared, la ennegrecida costra originada por el humo de las antorchas se dibujaba al contraluz del día. Mientras recogía algunas de sus cosas sintió la sensación del viajero que está a punto de abandonar un lugar en el que ha sido feliz: contemplaba los objetos, tan familiares, los ropajes

propios de los hombres que dedican su vida al cuidado de los caballos, los recipientes con la grasa, los arneses de los carros, riendas de todas clases, y una nostalgia indefinible se mezcló con el deseo de abandonar aquel lugar cuyos límites ya conocía perfectamente. La esperanza de conocer otros mundos, de cruzar otras fronteras, de oír otras lenguas y otras músicas acabó por disipar su incipiente tristeza. Se cambió de ropa, se lavó la cara y las manos, y salió.

Cruzó el campamento aqueo en dirección a un pequeño acantilado sobre el que las olas del mar dejaban el blanco rastro de las rompientes. Era un lugar solitario, apartado del constante ajetreo del campamento, libre del trasiego de hombres y animales. Desde allí se columbraban a lo lejos los muros de Troya, bajo los cuales los hombres parecían batallones de hormigas moviéndose sin orden. El ruido de las olas ahogaba por completo los sonidos que venían de la llanura sobre la que estaba asentado el campamento de los aqueos. Arx siempre había sentido allí una calma profunda, parecida a la verdadera paz.

No iba con frecuencia, pues sus muchas obligaciones solían impedírselo, pero conocía esas rocas como la palma de sus manos. Cuando llegó, sintió que la excitación que lo había invadido en los últimos días iba disminuyendo al ritmo con el que las suaves rompientes iban ganando sus sentidos. Se sentó sobre una pequeña oquedad que hacía la forma de una silla, aspiró el olor de los arbustos, mezclado con el del mar, y dejó que su rostro fuera acariciado por los rociones de las olas. Era feliz.

Pensaba en todo lo que había sucedido en los últimos días e intentaba atrapar esa sensación de felicidad apacible y tranquila que parecía acompañarlo. Se preguntaba qué podía hacer para atrapar aquel momento

para siempre, fijarlo en sus recuerdos para sumergirse en él durante los días aciagos que, sin duda, habrían de venir en el futuro. Se recostó sobre la tierra, cerró los ojos y pensó en su madre.

A pesar de que no pudo conocerla, tenía de ella la imagen surgida de las palabras de su padre en las noches de insomnio. Con frecuencia, en los momentos en que había visto reflejado su propio rostro sobre alguna superficie pulida o sobre las suaves ondas del mar, había intentado ver en él los rasgos de su madre, muerta en el momento de su nacimiento. Qué extraña paradoja, qué extrema demostración del juego permanente entre los contrarios: vida y muerte, victoria y derrota, luz y oscuridad...

Tranquilo, en paz con todo lo que lo rodeaba, agotado por las emociones de los últimos días y por la falta de sueño, el muchacho se durmió. Si alguien lo hubiera visto en ese momento, habría tenido la sensación de que estaba arropado por la felicidad, pues la calma de su rostro, la posición de sus miembros y el ritmo suave y cadencioso con el que respiraba parecían armonizar completamente con la intensidad y profundidad de su sueño.

–Ya veo que tu destino ha cambiado por completo, Arx –dijo la mujer.

Arx la miró con asombro, atrapado por la belleza de aquella figura que le hablaba.

–Sí, señora –contestó–. Algún dios ha querido ayudarme.

–Es bueno ser agradecido con aquellos que te ayudan a vivir. Pero créeme, jovencito, tú te has ganado tu buena suerte. Hace tiempo que el mundo en el que vivías era demasiado estrecho para ti.



Atenea Lemnia. *Los colonos atenienses de la isla de Lemnos dedicaron en el año 450 a.C. una estatua a Atenea en la acrópolis de su ciudad materna. La diosa no lleva casco y su rostro parece irradiar paz, como si su naturaleza guerrera se hubiese dulcificado con el paso del tiempo. El escultor (muy probablemente el gran Fidias), acentúa en el rostro de la diosa los rasgos clásicos de la belleza femenina: frente alta, barbilla pequeña, labios carnosos, nariz recta y mejillas lisas. Los antiguos llamaron a esta estatua «La Belleza».* V. figura 1.

–Es un mundo estrecho para muchos de nosotros, no sólo para mí. No sé la razón por la que yo he sido tocado por la buena suerte, pero sé que voy a hacer todo lo que esté en mi mano para evitar que me abandone –dijo Arx mirando con asombro a aquella hermosísima mujer.

–Tienes razón –añadió ella–. No es inteligente gastar el tiempo en preguntarse lo que no tiene respuesta. Sin embargo, permíteme que te diga que tu curiosidad, tu deseo de saber, tu ansia por abandonar los establos, han agudizado tu inteligencia. Si no hubiera sido por eso, nunca hubieras tenido una conversación con el propio Ulises. Pocos son los esclavos que gozan de tal privilegio.

Arx la miró asombrado.

–¿Y cómo sabes tú todo eso?

La mujer rió abiertamente, complacida por la sorpresa que mostraba el muchacho.

–No todos tenemos las mismas dificultades para comprender las razones de las cosas.

Entonces pareció adquirir un aspecto todavía más majestuoso, como si la luz de su cuerpo fuera de naturaleza distinta a la luz del mundo. Arx vio a su lado algunos objetos que, hasta ese momento, no había visto: una lanza, un casco y una especie de coraza de una piel que parecía de cabra. En un instante su calma se vino abajo y una profunda excitación lo invadió por completo. Intentó hablar pero parecía que las palabras habían perdido las alas con las que volar desde su boca.

–Veo que ya has comprendido, Arx –dijo ella sentándose a su lado–. No temas, sólo quiero hablar contigo.

–Atenea –exclamó Arx con asombro–. Señora Atenea...

–No me llames señora, muchacho. Deja eso para Hera o alguna otra de las diosas que se complacen en

comportarse como mujeres mortales. Yo he venido porque quiero decirte algunas cosas que, según creo, habrán de agradarte.

–¿Cómo no habría de complacerme cualquier cosa que quisieras decirme? –Arx miraba a la diosa con una mezcla de asombro y de orgullo–. Escucharé todo lo que quieras decirme.

–Bien, jovencito. En primer lugar, creo que no estará de más que, ya que has hablado de mí tanto con Ulises, aproveches la ocasión para conversar también conmigo. –Atenea arrugó imperceptiblemente su frente, como si se estuviera esforzando por recordar algo–. Si no recuerdo mal –añadió–, le hiciste una pregunta a Ulises que éste, vencido ya por el cansancio, no pudo contestarte.

–Así es, señora. Estaba intrigado por conocer la razón de tu odio a los troyanos. Ulises me dijo que quizá algunos dioses como tú respirarían mucho más tranquilos con el paladio en manos de los aqueos.

–Y es verdad, Arx. Hace mucho tiempo que deseaba ver el paladio lejos de los muros de Troya, pues los troyanos me han ofendido gravemente. No sólo a mí; también a Hera, la poderosa esposa de mi padre.

–¿Por qué? –dijo Arx, embelesado ya por la conversación–. ¿Qué han hecho los troyanos para ofenderte?

–Ya veo que tu ansia por saber no disminuye. Pues bien, te lo contaré, aunque es una larga historia. En realidad es la historia del origen de esta guerra que os retiene ante las murallas de Troya desde hace tanto tiempo.

Atenea miró hacia el horizonte que el mar dibujaba a lo lejos. El viento parecía haberse calmado por completo y las rompientes iban disminuyendo la intensidad de su estrépito. Sabía que aquel muchacho estaba destinado a ser el más grande de los aedos y que su fama ha-

bría de igualarse a la de los propios dioses. Decidió contarle todo desde el principio.

–Es una historia que empieza hace muchos años, delante del Ática, la región donde se sitúa mi querida Atenas. Allí se extiende como una alfombra de agua el golfo Sarónico, y en medio de él se yergue la isla de Egina, apenas a unas millas de Atenas, altiva y acogedora, mostrando a todos sus tierras, sus lomas cuajadas de bosques. Egina era la patria de un varón virtuoso y justo de nombre Éaco.

La mente de Arx se abrió por completo: los nombres de hombres y lugares se fijaban en ella como el rocío a la hierba en las madrugadas.

–Éaco era el más piadoso de todos los hombres. Hijo de Zeus y de la ninfa Egina, había nacido en la isla Enone, que, con el tiempo, tomaría el nombre de su madre.

Atenea sintió que nunca nadie había prestado atención a sus palabras con la intensidad con que lo hacía aquel muchacho. Complacida, continuó.

–La isla era por entonces un lugar desierto. Éaco deseaba vivamente tener compañeros y un pueblo sobre el que reinar. Se dirigió a su padre, Zeus, y le pidió que transformase en hombres las hormigas que poblaban por doquier las tierras de su isla. El padre Zeus atendió la súplica de su hijo y Éaco, tomando de las hormigas el nombre, llamó mirmidones[9] a sus súbditos.

»Con un pueblo sobre el que reinar, decidió casarse con Endeida, la hija del corintio Escirón. De ella tuvo a Peleo y Telamón, que llegaron a ser hombres famosos. Aunque, ciertamente –añadió con algo de sorna–, su fama se debe más a sus hijos que a ellos mismos. Dos hijos destinados a morir en la flor de sus vidas junto a los muros de esta ciudad que contemplas: Troya.

Aquella revelación hizo que Arx tensara todavía más el hilo de su atención. ¿Quiénes eran esos dos hijos

9. *Mýrmekes* significa 'hormigas'.

famosos que habrían de morir en Troya? ¿Acaso habían muerto ya? Pero ¿no era Peleo el padre de Aquiles? Muchas veces había oído hablar de... Su mente era un torbellino casi incontenible, pero hizo el esfuerzo de no interrumpir a la diosa. Atenea continuó.

–Peleo y Telamón no honraron la piedad de su padre y, como suele ocurrir, llenaron la vida de Éaco de preocupaciones y tristeza. Aunque la desgracia de Éaco comenzó, como suele ocurrirles con frecuencia a los hombres, por culpa de una pasión amorosa. El hombre virtuoso, feliz y equilibrado, sucumbió ante la belleza de una nereida, Psamatia, cuyo cuerpo lo sedujo.

»Éaco asedió a la hermosa ninfa, que, no obstante, intentó defenderse del acoso de aquel mortal enamorado adoptando todas las innumerables formas de que fue capaz. Es ésta una característica de los seres marinos: se transforman, como el mar, y, como el mar, aparecen y reaparecen, se llenan del tono gris de la tormenta o del azul del cielo o, en los atardeceres amables del verano, toman el color del rojo vino. Mas ni siquiera esta habilidad para cambiar de forma su propio cuerpo libró a Psamatia, que, trocada en foca finalmente, no pudo librarse del enamorado abrazo de Éaco. Así fue como nació Foco, hermanastro de Peleo y Telamón. Sin quererlo, sembró de discordia y de sufrimiento la vida de Éaco.

»Los hermanos crecieron juntos, corrieron sobre las playas de la isla de Egina, contemplando, a lo lejos, la silueta amenazante de la tierra del Ática, la tierra de mi querida Atenas. Mas Foco sobresalió pronto en muchos aspectos y destacó sobre sus hermanos en destreza física. Peleo y Telamón sintieron celos y envidia de aquel hermanastro hijo del deseo y del amor de su padre por la hermosa Psamatia. Pensaron una manera de librarse de él y la pusieron en práctica.

»Invitaron a Foco a una competición atlética, convencidos de que éste no se negaría. Simulando un accidente, Telamón (a quien había tocado en suerte ser la mano ejecutora) lanzó el disco contra la cabeza de su hermano, que, fulminado por el golpe, cayó al suelo con el cráneo destrozado. Los dos cogieron el cadáver y lo ocultaron en el bosque, deseosos de borrar cualquier huella, cualquier rastro del crimen.

Arx escuchaba muy atento el relato. Alguna vez había oído hablar de Peleo, pero era sólo un nombre perdido entre el océano de los amos de Grecia.

–Mas Éaco –continuó Atenea– descubrió el crimen. A pesar del enorme dolor que le produjo, tomó una decisión que le procuró una eterna fama de hombre justo: ordenó a sus dos hijos partir lejos de Egina, diciéndoles que no quería volver a verlos. Nunca más. Y así, Peleo y Telamón partieron de su tierra.

»Telamón no se fue demasiado lejos, pues, deseando quizá no alejarse mucho de su padre, se instaló en la isla de Salamina. Pero Peleo partió lejos, y recorrió Grecia hacia el norte, hasta llegar a la fértil Ftía, en la lejana Tesalia.

Ftía, pensaba Arx, era la patria de Aquiles, según le había parecido oír algunas veces. El relato de la diosa lo iba introduciendo poco a poco en un mundo que, hasta entonces, le había estado vedado por completo.

–¿Te aburro? –dijo Atenea de repente.

Arx se atrevió a mirarla cara a cara antes de contestar.

–Nunca nada me había interesado tanto. Sólo me inquieta saber qué razón hay para que una diosa poderosa como tú pierda su tiempo contando historias al hijo de un esclavo mortal. Pero sea cual sea esa razón, la acepto gustoso con tal de seguir escuchándote.

Atenea se sentía complacida ante la entereza y valentía de aquel muchacho extraordinario. Continuó.

–Peleo tuvo suerte cuando llegó a Ftía, pues el rey Euritión lo acogió de buena gana cuando supo que era el hijo de Éaco y, observando la norma sagrada de la hospitalidad, lo purificó de la mancha que lo contaminaba desde la muerte de su hermano. En un gesto algo excesivo, concedió a Peleo la mano de su hija Antígona y le cedió una tercera parte de su reino.

»Pero es difícil, Arx, escapar a la ira de una madre; y la ira de Psamatia, la madre de Foco, persiguió a Peleo hasta las lejanas tierras de Ftía. Un lobo enorme, sanguinario, devoraba sus ganados, símbolo de su nueva riqueza. Durante días nadie fue capaz de acabar con la bestia que asolaba las tierras de Peleo y se escondía entre las brumas de los bosques. Fue una nereida, la ninfa Tetis, quien intervino en favor de Peleo, no tanto por él como por la propia Psamatia, nereida como ella, a quien convenció para que se olvidara de la venganza. El lobo fue trocado en estatua de piedra, inerte recuerdo de la ira de Psamatia y de la maldad de Peleo. Mas aún habría el destino de dar otra vuelta de tuerca a la vida de éste.

»Junto con su suegro y benefactor, Euritión, marchó a dar caza a un jabalí gigantesco que, por entonces, asolaba las tierras de Calidón. Fue una cacería famosa en toda Grecia, pues en ella se juntaron los más poderosos guerreros de la época. En medio de la tensión de la caza, Peleo creyó ver algo moviéndose entre las sombras del bosque, y su lanza voló clavándose en el cuerpo de su presa.

»Mas no era el jabalí, sino el cuerpo de Euritión, su suegro, el que yacía en el suelo ensangrentado, con los ojos abiertos por el asombro. Peleo hubo de partir de nuevo al destierro, pues, sometido a la presión de su co-

munidad, agobiado por sus iguales, no tuvo más remedio que cambiar de nuevo el rumbo de su vida.

Arx pareció perder un momento el hilo del relato. Pensaba en la hostilidad de los dioses hacia algunos mortales a los que convertían en presa de todas las desgracias, y su rostro se pintó por un momento con el matiz oscuro de la melancolía. Lo percibió la diosa, y continuó:

–Esta vez Peleo se encaminó a Yolco solo, sin la compañía de su mujer, que se quedó en la tierra de su padre muerto. Lo recibió el rey Acasto, receloso y preocupado por la mancha de la que, tras la muerte de su suegro, Peleo era portador. Sin embargo, como antes había ocurrido con Euritión, accedió a purificarlo.

»Todo parecía haber sido enderezado en la vida de Peleo, pero una mujer acabaría por complicar de nuevo las cosas. Astidamía, esposa de Acasto, se enamoró de Peleo con la violencia extrema de la pasión amorosa. Lo buscó; procuró estar donde él estaba o donde él iba a estar y, finalmente, le pidió una cita.

»Peleo la rechazó, pues estaba sinceramente agradecido al rey Acasto. Sabía que una mujer difícilmente acepta una derrota cuando ha decidido dar una batalla, pero finalmente prefirió enfrentarse a ella antes que aceptar el amor de quien era la esposa de su benefactor. Desde ese mismo momento, Astidamía dedicó todo su tiempo a tramar de qué manera habría de vengarse.

»Despechada, envenenada por el deseo, mandó un mensaje a la mujer de Peleo, Antígona, que había permanecido en Ftía, la tierra de su padre. Le anunciaba a la pobre mujer la próxima boda de Peleo con una de las hijas de Acasto. Este falso mensaje fue más de lo que la muchacha pudo soportar: abandonada por su marido, muerto su padre, quebró su vida ahorcándose sola, en silencio.

Se cumplía así uno de los objetivos de Astidamía: ver sufrir a Peleo. Y Peleo sufrió.

»Pero no fue suficiente –continuó Atenea–, pues una noche, en el lecho de su marido, en el momento que juzgó más oportuno, acusó a Peleo de intentar seducirla. Y Acasto la creyó.

»Al rey no le era posible acusar directa y públicamente a Peleo, pues le unían a él no sólo los lazos de la hospitalidad, sino vínculos religiosos que no era posible romper. Sin embargo, urdió un plan: lo invitó a una jornada de caza en el monte Pelión, el lugar en que habitaban los centauros, esos seres monstruosos de torso humano y cuerpo de caballo, brutales, pendencieros, predispuestos a la violencia.

»La jornada transcurrió con normalidad, pero, al llegar la noche, fatigado por los esfuerzos y la emoción de la caza, Peleo se durmió. Acasto lo abandonó en el monte después de haberle escondido la espada entre montones de estiércol. Así cumplía su deseo de venganza contra quien creía amante de su esposa y, a la vez, el escrúpulo religioso de no manchar sus manos con la sangre de un hombre al que él mismo había purificado. Ya se encargarían de eso los centauros, pensó. Se equivocaba.

Arx estaba asombrado ante todos los entresijos de aquella historia. Sin darse cuenta, se imaginaba versos en los que poder reproducirla después, cuando pudiera contarla a los demás. Fluían de su mente sin esfuerzo, como si la composición fuera simplemente una manera de hablar, un hecho natural producido por algún don de los dioses. Y lo hacía mientras escuchaba atentamente el relato de Atenea. Por primera vez se dio cuenta de que podía versificar lo que estaba oyendo casi al mismo tiempo que lo oía. Pensó en Femio, el que habría de ser

su maestro, y sonrió al imaginar su cara de sorpresa al comprobar la repentina habilidad de su discípulo. Pero a la vez se preguntaba la razón por la que, hasta ese mismo instante, no había sido capaz de darse cuenta de que había nacido para ser aedo. Ansioso y reconfortado por ese descubrimiento, siguió escuchando a la diosa a la vez que, mentalmente, componía en versos hexámetros su relato.

–Mientras Peleo dormía, los centauros lo rodearon. Hubiera muerto sin duda de no haber aparecido Quirón, el más célebre de ellos, cuya naturaleza pacífica contrastaba vivamente con la de sus demás congéneres. Hijo de Crono, nieto de Océano, Quirón era juicioso y sabio. Para engendrarlo, Crono, el padre de Zeus, se había unido a Filira en forma de caballo, lo que explica la doble naturaleza de su cuerpo. Nació inmortal (cosa que lamentó muchas veces) y vivía entonces en una caverna del monte Pelión; era amable, prudente y benévolo, y sus conocimientos eran tan vastos que llegó a practicar el arte de la medicina y el de la cirugía. Despertó a tiempo a Peleo y, además, le entregó su espada.

»Pero salvarle la vida no fue lo único que Quirón hizo por Peleo. Le reveló algo que habría de cambiar su vida para siempre. Le habló de una nereida hermosísima, de nombre Tetis, destinada a ser la esposa de un hombre mortal. Peleo escuchó ensimismado aquella historia que, en esos momentos de su vida, le recordó los lejanos días de Egina, los lejanos días en que su padre sucumbió, también, ante la belleza de una de las hijas del viejo del mar. El centauro aconsejó a su nuevo amigo que se casara con ella, pues todos los dioses deseaban vivamente que Tetis se uniera con un mortal.

Atenea detuvo por un instante su relato, esperando la pregunta de Arx. El joven no defraudó a la diosa.

–¿Por qué? –dijo inmediatamente–. ¿Por qué los dioses deseaban que Tetis, la hermosa nereida, se casara con un mortal? ¿Acaso no era suficientemente hermosa para ellos?

Atenea sonrió con placer, pues las preguntas del joven denotaban su atención y su inteligencia. Satisfecha y complacida, continuó:

–¡Claro que era suficientemente hermosa para ellos! De hecho, mi padre y mi tío, Zeus y Poseidón, se disputaban su amor con vehemencia. Ambos fueron rechazados por ella, que, distante y hermosa, no se sentía atraída por ninguno. Sin embargo, hubiera sucumbido finalmente, pues no es fácil oponerse mucho tiempo a los deseos de dioses tan poderosos.

–¿Y qué evitó que Zeus o Poseidón cumplieran sus deseos? –preguntó Arx lleno de curiosidad.

–Sólo hay una fuerza capaz de sojuzgar por igual a dioses y hombres –contestó seria Atenea–. Ante ella, ni siquiera los poderes de los inmortales valen nada. Es la fuerza del destino, Arx. –Atenea miró al muchacho muy fijamente–. No lo olvides nunca, y no te opongas a ella, pues hacerlo sólo te acarrearía desgracias.

Hizo una pausa, como intentando recuperar el hilo del relato, y continuó.

–El destino habló por boca de Temis, la diosa de las leyes eternas, la hija del cielo y de la tierra, y sus palabras cambiaron para siempre el destino de la ninfa:

»*"Tetis parirá un hijo que habrá de ser, con mucho, más poderoso que su padre".*

»A mi padre y a mi tío les pudo más el deseo de poder que el de la carne y, de improviso, dejaron de agobiar a la nereida, que, después del oráculo pronunciado por Temis, apareció como un peligro para toda la raza de los inmortales. Si el hijo de Tetis iba a ser más poderoso

que su padre, ningún dios estaría dispuesto a desposarla. Tetis debía ser entregada a un mortal.

Arx escuchaba sin perder un solo detalle, envuelto por las palabras que salían de la boca de Atenea.

–Quirón le dijo a Peleo que las bodas serían esplendorosas, con todos los dioses como invitados y, sobre todo, le insistió en que, una vez que fuera su esposa, la hermosa Tetis le daría un hijo que estaría en boca de todas las generaciones venideras. Sin embargo, Quirón advirtió a Peleo de que Tetis se opondría, pues la ninfa consideraba una deshonra entregarse a un hombre mortal. Haciendo uso del don que caracteriza a todas las criaturas marinas, se metamorfosearía, trocaría su naturaleza en mil formas, como el mar, con tal de zafarse del abrazo de un mortal. "Abrázala –le dijo– y no la sueltes por nada del mundo. No te asustes por lo que veas, ni por lo que toques; aprisiónala, domínala y acabará por rendirse."

»Peleo fijó en su mente los consejos de su salvador. Recordando con emoción la historia de su propio padre, dejó que su mente vagara hacia el futuro y pensó en el propio centauro como instructor de ese hijo que habría de darle la ninfa inmortal. Mas antes debía conseguir a Tetis.

Atenea hizo de nuevo una pausa. Miro a Arx buscando una señal de cansancio, una mueca que indicara desatención. Mas todo lo que pudo percibir en el muchacho era pura concentración, tensión por conocer el desenlace de aquella historia. Sonrió de nuevo y con un tono completamente familiar le dijo:

–¿Sabes dónde se vieron por primera vez?

Arx negó con la cabeza, sin pronunciar palabra alguna.

–Hay en el mar un golfo cuyos brazos se extienden en curva, como una hoz; allí el agua se adelanta sobre la superficie de la arena y la orilla es tan compacta que ape-

nas conserva las huellas de los pasos, ni los retarda, ni se cubre de flotantes algas. Los olivos descienden justo hasta la superficie del agua ocultando con sus ramas una caverna a la que solía ir Tetis, desnuda, sentada sobre el lomo de un delfín. Aquel fue el lugar en el que la sorprendió Peleo mientras yacía una tarde, vencida por el sueño.

»Antes de poner en práctica las recomendaciones que le había indicado Quirón, Peleo contempló el cuerpo de Tetis, abandonado al sueño, desnudo y relajado. El deseo lo inflamó por completo, como si una marea incontenible hubiera anegado todos sus sentidos: lo que veía delante de sus ojos era el cuerpo de una mujer mucho más hermosa de lo que había imaginado. Contempló sus pechos erguidos, su rostro armonioso, sus caderas y sus muslos, y como un animal vencido por el celo, se arrojó sobre ella.

»Tetis luchó con fuerza, trocando su naturaleza en fuego, en agua, viento, árbol, pájaro, tigre, león, serpiente y, finalmente, en sepia o en jibia. Pero Peleo no la soltó; la aferró en un abrazo de acero que no deshicieron las múltiples metamorfosis de la ninfa, y así, sometida por su destino, vencida por fuerzas que ni siquiera los dioses pueden desafiar, se rindió. Algunos cuentan que gimió diciendo: "¡No me hubieras vencido sin la ayuda de algún dios!".

»Oyéndola darse por vencida, la abrazó Peleo, satisfizo su deseo y engendró en su seno al gran Aquiles.

Atenea miró de soslayo al joven Arx, esperando captar alguna reacción de su rostro.

–Aquiles –susurró el muchacho con los ojos muy abiertos–. Ahora comprendo la razón por la que los dioses no querían tener un hijo de Tetis. Hubiera desafiado su poder y su fama.

Atenea continuó.

–Sólo quedaban las bodas. Unas bodas en las que no debía faltar de nada. En agradecimiento a Quirón, quien en el fondo había ejercido de casamentero, se celebraron en el monte Pelión, junto a la gruta que servía de morada al centauro. Todos los dioses fuimos invitados a esta boda que nos serenaba grandemente, pues la amenaza del oráculo de Temis parecía desaparecer para siempre. Las canciones fueron alegres y el alivio se instaló en todos los rostros

»Mas, de pronto –Atenea torció por un momento el rostro y su divina belleza pareció quebrarse por un momento– vimos rodar una manzana de oro sobre nuestra mesa. Sobre su piel estaba escrito ΔΩΡΟΝΤΗΙΚΑΛΛΙΣΤΗΙ, *"Un regalo para la más hermosa"*. En un instante comprendimos que Eris no había sido invitada al banquete.

Arx enarcó las cejas y abrió mucho los ojos, pues sabía que aquella manzana, lanzada por Eris, podía desatar una disputa verdaderamente difícil de evitar, pues ¿quién era la más hermosa de las diosas? ¿Cuál de ellas podía reclamar aquella manzana como cosa suya? Verdaderamente Eris hacía honor a su nombre.

Atenea comprendió lo que el muchacho cavilaba. Mirándolo seriamente le dijo:

–Veo que te preguntas lo mismo que nos preguntamos todos los dioses aquella noche. Llevada no por una falsa vanidad, sino por el convencimiento, me levanté de mi sitio para coger la manzana, pues creo que ninguna diosa puede jactarse de ser más hermosa que yo. Mas lo mismo hicieron Hera y Afrodita.

Arx arrugó la frente, algo agobiado por el derrotero que había tomado el relato. Pero Atenea lo tranquilizó.

–No te preocupes, Arx. No voy a ponerte en la situación en que se vio mi padre aquella noche –dijo sonriente Atenea–. Además, ya ha pasado mucho tiempo des-

de que, sentados en torno a la mesa de una boda, los dioses se sintieron obligados a decidir qué diosa era la más hermosa.

–¿Quién eligió? –preguntó Arx casi nervioso.

–Naturalmente, todos volvieron sus rostros hacia mi padre, que, azorado, no se atrevió a decidir entre su esposa y dos de sus hijas[10]. "Que elija un mortal", bramó. "Que un hombre decida cuál es la más hermosa de las diosas." Y todos aceptamos su sentencia. A lo lejos, Eris sonreía.

–No quisiera haber estado en la piel de ese mortal –dijo con sinceridad Arx–. Pero ¿quién fue el elegido? –añadió inmediatamente.

–Supongo que no fue fácil para mi padre elegirlo, pues su decisión habría de atraer sobre el hombre elegido, al menos, el odio de dos de nosotras. Pero finalmente mi padre eligió como árbitro de nuestra disputa al troyano Paris, uno de los hijos del rey Príamo. Y esa es la razón por la que tú has venido hasta Troya.

Un cúmulo de preguntas se agolparon en la mente de Arx, que no sabía por dónde empezar: ¿Paris fue el elegido? ¿Y cuál fue su decisión? ¿Acaso fue lo suficientemente estúpido como para elegir a...? Antes de que el propio Arx formulara esas preguntas, Atenea continuó con su relato, deseosa de que el muchacho no se angustiara demasiado.

–Mi padre ordenó a Hermes que nos guiase a las tres hasta el monte Ida, donde se encontraba Paris. Cuando llegamos, el muchacho se asustó, impresionado por nuestra repentina aparición. Su primer impulso, propio del cobarde que se esconde detrás de su hermoso rostro, fue huir, pero Hermes lo convenció para que permaneciese donde estaba y lo engañó diciéndole que le había sido concedido un altísimo honor. Le expuso brevemente

10. Sobre el nacimiento de Afrodita los mitógrafos nos transmiten dos leyendas. En una de ellas, como hemos visto, es considerada hija de Urano, de cuyos genitales, cercenados por Crono, nació. Según la otra leyenda, popularizada sobre todo por Platón, es hija de Zeus y Dione.

cuál era la orden de Zeus y le rogó que no se opusiera a ese designio.

»Atrapado por la situación, Paris no tuvo más remedio que aceptar. Cada una de nosotras expuso sus argumentos por separado: hablamos con aquel mortal y, sobre todo, nos vimos obligadas a mostrarle nuestro cuerpo. Nunca olvidaré la sensación de humillación que aquello me produjo, pues tuve que someterme a los caprichos de un mortal que me ordenaba sucesivamente adoptar posturas que le mostraran claramente los secretos de mi belleza. Entonces, envalentonado por aquella situación que le proporcionaba la oportunidad de dar órdenes a los propios dioses, Paris se atrevió a decir: "¿Qué me daría cada una de vosotras si resultara elegida?".

»Las tres, atónitas, le brindamos nuestra protección, pero, al cabo de unos segundos, Afrodita, que había comprendido muy bien cuál era la naturaleza de aquel joven, dijo:

»–Yo te daré, además de mi protección, a la mujer más hermosa de la tierra.

»Hera y yo nos miramos, intuyendo que Afrodita había sido más rápida que nosotras a la hora de complacer a Paris. Sin embargo, obligadas por las circunstancias, también le ofrecimos algo más que nuestra protección. Hera, poder, especialmente el dominio de toda Asia. Y yo, inteligencia y prudencia.

Atenea detuvo el fluir de sus palabras, entristecida por aquellos recuerdos. Su rostro se tornó pensativo y melancólico, y todo su ser pareció llenarse de nostalgia. Arx se dio cuenta y permaneció en silencio, contemplando cómo el rostro de la diosa iba, poco a poco, tornándose duro, casi implacable.

–Ahora ya sabes la razón del odio que tanto Hera como yo profesamos a los troyanos. Uno de ellos nos rechazó, y prefirió la protección y el efímero regalo que

una diosa blanda y llorona le había ofrecido. Rechazó la inteligencia, el poder, y escogió el goce de la carne. Con esa elección se ganó el odio de dos diosas poderosas.

La mente de Arx era un torbellino. Escuchaba, relacionaba unos elementos del relato con otros y, finalmente, deducía. Su rostro se encendió de repente, pues había penetrado en el conocimiento de algo que, hasta ese momento, había estado vedado para él: ahora sabía la verdadera razón de la guerra de Troya. Excitado y orgulloso, habló a la diosa Atenea:

–Y Afrodita se vio obligada a cumplir su promesa, ¿no es así?

–En efecto –contestó Atenea–. Ya veo que eres capaz de deducir por tu propia cuenta.

–Y la mujer más hermosa del mundo era Helena, la esposa de Menelao, el rey de Esparta –dijo Arx con el rostro iluminado–. Por eso Paris la trajo a Troya, porque Afrodita, obligada por su promesa, hizo que se enamorara del troyano.

–Así es, muchacho. Ésa es la razón por la que todos estamos aquí. La guerra de Troya es la consecuencia del egoísta, irreflexivo y estúpido comportamiento de Paris.

Las palabras de la diosa resonaron en la mente de Arx como el golpe de la aldaba en una puerta de bronce. Su eco no se disipó ni siquiera cuando el cuerpo de la diosa se desvaneció como un fleco de niebla.

IV

Cuando Arx entró en la tienda de Femio, el anciano estaba esperándolo sentado sobre un viejo tronco de madera, junto a una pequeña hoguera. Una vasija de barro ennegrecido humeaba al lado de las ascuas derramando sobre

aquel sobrio habitáculo un olor a hierbas aromáticas que lo impregnaba todo. El anciano parecía vivir en un mundo de fragancias frescas y exquisitas. Arx dudó, sin atreverse a perturbar la paz que reinaba en aquel imperceptible reino cargado de magia y de promesas.

–Siéntate a mi lado –dijo el aedo–. Hace algún tiempo que te esperaba.

–Antes de venir fui a un lugar cercano a la costa. Deseaba estar solo unos momentos, pensar con calma en lo que me estaba pasando e intentar poner orden en el laberinto de sensaciones que me ha inundado últimamente.

–¿Y lo has conseguido? –dijo el anciano mirando a Arx.

–La verdad es que no lo sé, Femio –contestó el muchacho–. Cuando llegué junto al mar me tumbé en el suelo y pensé en muchas cosas. Me relajé tanto que me dormí. Entonces tuve un sueño.

–¿Un sueño? –preguntó Femio.

–Sí. Un sueño extraño en el que Atenea me hablaba como si fuera ya un aedo, un hombre consagrado al cultivo de los versos.

–Debes sentirte halagado, Arx. Rara vez los dioses se muestran explícitos. –Femio sirvió un poco de la infusión que se calentaba junto al fuego en un cuenco de barro y se lo ofreció al muchacho–. ¿Y te reveló Atenea algo digno de tu atención?

Arx dudó un momento; miró al anciano y dijo:

–Me reveló la razón de esta guerra.

–Todos conocemos la razón de esta guerra: la afrenta que Paris causó a Menelao raptando a su esposa Helena. Ése fue el agradecimiento con que el príncipe troyano pagó la hospitalidad que Menelao le había ofrecido.

Arx calló. Se dio cuenta de que ni siquiera Femio sabía todavía lo que él sabía. Su mente se convirtió en un torbellino en el que giraban vertiginosamente toda una pléyade de sensaciones: ¿por qué Atenea le había revelado a él algo que ni siquiera Femio sabía? ¿Acaso Femio ignoraba todo lo que había sucedido antes? ¿No sabía nada de la disputa entre las tres diosas? ¿Era verdad que él estaba destinado a ser el único mortal que lo supiera? ¿Debía ser él, el hijo de un prisionero convertido en palafrenero, el que lo revelase a los demás hombres? ¿Debía revelar a Femio lo que la diosa le había dicho?... Hizo un esfuerzo para tranquilizarse y no dar muestra de la excitación que lo invadía por completo. Miró al anciano y dijo:

–Tienes razón. Todos los hombres que estáis aquí sabéis la causa de esta guerra. Sin duda Menelao tiene derecho a exigir reparación por la afrenta de Paris. Pero los esclavos vivimos otra vida: cumplimos las órdenes que recibimos de nuestros señores sin preguntarnos las razones que las justifican. Estamos acostumbrados a obedecer sin más, sin reserva, y a aceptar que las explicaciones sólo se brindan a los hombres libres. Mas ahora –afirmó Arx con un tono casi dramático– puedes estar seguro de que sé cuál es el origen de esta guerra. Y espero poder ser testigo de su final.

Femio captó el tono de las palabras de Arx y, viendo su rostro iluminado por las luces de la hoguera, sintió que aquel muchacho estaba poseído por los rasgos del genio.

–¿Recuerdas que cuando apenas nos habíamos conocido te dije que si realmente querías ser un aedo tendrías que..., lo recuerdas?

–Claro que lo recuerdo. Me lo dijiste justo antes de pedirme que viniera a verte a tu tienda –contestó Arx.

–Pues bien, escucha. Tienes un nombre extraño, demasiado corto y de un significado incomprensible. Quizá eso no sea importante, pero si quieres elevarte más allá de esta tierra y ser un aedo que recuerden las generaciones venideras, deberás hacer dos cosas.

–¿Cuáles? –dijo Arx realmente azorado.

–La primera es prestar mucha atención a todo lo que suceda a partir de ahora en esta guerra. Las cosas no van bien para los aqueos, y dioses muy poderosos, especialmente Apolo, están actuando en contra de nosotros. Héctor, el caudillo troyano, se muestra invencible, y Aquiles, el hijo de Peleo, el único de los aqueos que podría derrotarlo, está retirado en su tienda, sin combatir, irritado por el comportamiento injusto y arrogante de nuestro rey Agamenón.

Femio hizo una pausa antes de proseguir. Miró fijamente al muchacho y dijo:

–Eres muy joven, y probablemente sobrevivirás mucho tiempo a esta guerra. Tu deber, y acaso tu destino, es contarla; hacer que gracias a tu relato no se olvide nunca.

Arx permaneció en silencio durante un largo rato. El anciano, acostumbrado a la calma que produce la soledad, no perturbó el silencio del muchacho, que parecía tratar de asimilar lo que acababa de oír. Luego prosiguió.

–Y cuando acabe esta guerra, tu deber es contar las hazañas de tu amo, del hombre que te ha proporcionado la oportunidad de convertirte en un aedo. En el mejor aedo, si mi olfato de viejo no me falla.

–Lo haré encantado –dijo sonriendo Arx–. Mi padre me ha enseñado a ser agradecido. Si mi suerte es contar la historia de la guerra de Troya y las hazañas de Ulises, el rey de Ítaca, lo haré encantado. Nunca imaginé que me aguardara un destino más dulce que éste.



Fig. 1: Atenea Lemnia.
Véase pág. 176.



Fig. 2: Atenea pensativa.
Véase pág. 136.



Fig. 3: Atenas: Pórtico de las Cariátides.
Véase pág. 213.



Fig. 4: Hermes de Praxíteles.
Véase pág. 232.



Fig. 5: Epidauro: El teatro.
Véase pág. 318.



Fig. 6: Cabeza de Medusa (Dídima, templo de Apolo).
Véase pág. 129.

Fig. 7: Apolo (figura perteneciente al frontón occidental del templo de Zeus en Olimpia). *Véase pág. 310.*





Fig. 8: Cabeza de Apolo. (Detalle de la figura central representada en Fig. 7.)

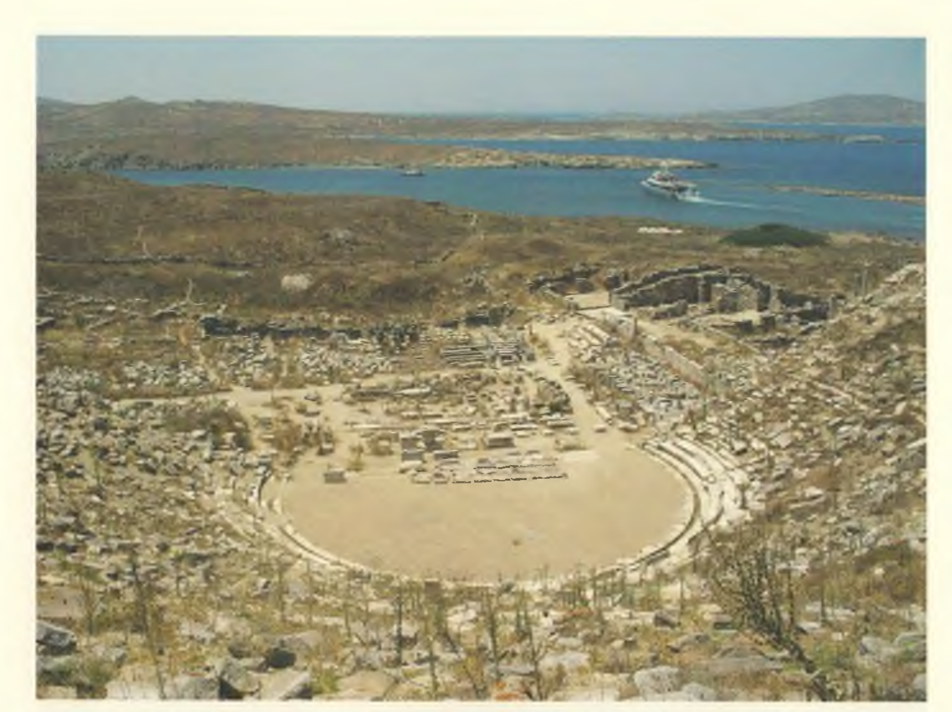


Fig. 9: Delos: El teatro. *Véase pág. 342.*



Fig. 10: Delos: El monte Cinto. *Véase pág. 235.*

Fig. 11: Representación de Apolo en un vaso de cerámica. *Véase pág. 288.*





Fig. 12: Delfos: la panorámica hacia el sur. *Véase pág. 364.*



Fig. 13: Delfos: Ruinas del templo de Apolo con las Fedríades al fondo.
Véase pág. 242.



Fig. 14: Delfos: Ruinas del templo de Apolo en cuyo interior vaticinaba la pitia.
Véase pág. 375.

De nuevo se hizo el silencio entre los dos, pero esta vez fue Arx el que lo interrumpió.

–Convertirme en un aedo es mi primera obligación. ¿Cuál es esa segunda condición que antes me ponías?

Femio se echó a reír abiertamente al comprobar de nuevo la perspicacia del muchacho, al que no parecía escapársele nada.

–La segunda condición es mucho más fácil que la primera. Ya te he dicho que tu nombre resulta incomprensible, demasiado corto, inexpresivo. Parece el nombre de un perro –dijo sonriendo Femio.

Arx sonrió también de buena gana.

–¿Y cómo he de llamarme entonces? –preguntó intrigado.

–Pues ya que eres el hijo de un prisionero, te pondremos un nombre adecuado a esa circunstancia.

–¿Cuál? –preguntó de nuevo Arx

Entonces Femio se puso repentinamente serio, como si pronunciar el nombre que se le acababa de ocurrir formara parte ya de la historia del futuro. Mirando al muchacho con una gravedad que parecía casi divina, dijo:

–Homero.



Como en el caso de los demás dioses, he seleccionado algunos episodios que me parecen especialmente importantes de entre todos los que, innumerables, integran lo que podríamos llamar la vida de Atenea. Y también, como el lector habrá comprobado, he tenido el atrevimiento de introducir al personaje más impor-

tante en relación con la narración de los sucesos que asentaron la fama de los aqueos para siempre. Me refiero a Homero. Este hecho necesita alguna explicación.

En mi libro *Hijos de Homero* he intentado explicar las razones por las que estoy convencido de que Homero es un griego micénico, más o menos contemporáneo de los sucesos de Troya. Mi argumentación se basa en la convicción (compartida, entre otros, por P. James en su obra *Siglos de oscuridad. Desafío a la cronología tradicional del mundo antiguo)* de que en la historia de Grecia se ha producido, igual que en la historia de otros lugares del Mediterráneo oriental, un error cronológico. Tal error, que afecta a casi cuatrocientos años, nos ha llevado a incluir en las fases conocidas de la historia griega una que, desde siempre, ha sido conocida con el enigmático nombre de «Edad Oscura», y a considerar a Homero un autor muy posterior a los sucesos que él mismo narra.

A las razones cronológicas hay que añadir otras de muy diversa índole que también expongo en el libro citado, a cuyas páginas remito al lector interesado en este asunto.

En lo que se refiere a la diosa Atenea (a la que los romanos llamaron Minerva), comenzaré por el principio. He narrado la increíble historia de su nacimiento. Su alumbramiento es, en efecto, un episodio inusual, pero completamente necesario para el asentamiento de la sociedad patriarcal aquea. La diosa de Atenas, la que habría de identificarse con la inteligencia y la razón, y presidir las artes, la literatura, la filosofía y, en parte, la poesía y la música, nació de la cabeza de su padre completamente armada, con su casco,

su lanza, su escudo y su égida, la maravillosa piel de cabra que habría de compartir siempre con Zeus[11].

11. Para algunos autores la égida era otra cosa. Eurípides, en el verso 995 de su *Ión* nos dice en boca de Creusa, reina de Atenas, que Atenea tenía a sus espaldas la égida, e identifica ésta con la piel de la gorgona.

El nacimiento de Atenea es sin duda un hecho de gran importancia para la formación del pensamiento mítico de los antiguos griegos, y las variantes que hay sobre el mismo nos muestran bien a las claras que no fue un asunto baladí, resuelto con una sola y sólida leyenda; al contrario, se contaban otras historias relacionadas con la genealogía de esta diosa, aunque, palpablemente, fueron barridas por el éxito de la que acabo de narrarles.

No es de extrañar, por otra parte, pues la variante canónica, la que hace a la diosa nacer de la cabeza de su padre, era el intento más potente para dar a este mito, matriarcal en su origen, un fuerte acento patriarcal.

Apolodoro[12] nos dice que Atenea mató a un tal Palas durante la guerra que los dioses habrían de librar contra los gigantes. Más adelante tengo intención de contar con cierto detalle esa guerra que supuso el último gran desafío al poder de los dioses olímpicos, así que no me detendré ahora en ella. Lo que me interesa resaltar es que durante esa guerra, en la que Atenea tuvo un papel determinante, la diosa arrancó la piel del gigante Palas y con ella, según el relato de Apolodoro, «protegió su propio cuerpo en el combate».

12. *Biblioteca,* 1.6.2.

El pasaje no sólo es importante porque nos presenta una variante diferente en relación con el origen de la égida de Atenea (que según esta versión no estaría en la piel de la cabra Amaltea), sino porque ese gigante desollado por ella es considerado por algunos autores su propio padre. Ése es, por ejemplo, el caso de Tzetzes[13] (autor muy tardío, del s. XII, y de Cicerón). Éste, con la

13. *Escolios a Licofrón,* 355.

erudición que lo caracteriza, distingue hasta cinco Ateneas diferentes. La quinta sería la descendiente de Palas y de ella nos dice que dio muerte al gigante alado Palas, su padre, cuando éste intentaba violarla[14]. Entonces fue cuando le arrancó la piel y las alas que portaba, colocándoselas ella en los pies, y cuando, a la vez, debió de adoptar el nombre de Palas.

14. Cicerón, *Sobre la naturaleza de los dioses*, 3.23.59.

Probablemente esta variante del mito es secundaria, aunque no creo que sea tardía, pero me parece muy interesante en relación con algunos aspectos que han sido después muy significativos.

Estoy convencido de que la muerte de Palas debe ser tomada sobre todo como un episodio ejemplificador que nos muestra con toda su dureza lo tajante que era la sociedad patriarcal indoeuropea con el incesto. El desafío que supone la actuación de Atenea contra quien, según esta versión, era su padre, sólo puede entenderse desde la perspectiva de que el incesto debe ser castigado a toda costa, a cualquier precio. De esta manera, el destino trágico de Palas es visto como un ejemplo: el padre que intenta violar a su hija ha de pagar un altísimo precio que va mucho más allá de la pérdida de su propia vida. Su recuerdo se extinguirá, igual que se extinguió el de Palas, un nombre que fue asociado para siempre al de su hija Atenea.

No es posible determinar la antigüedad de esta leyenda, desplazada por la que les he narrado más arriba, pero sí es fácil, como les decía, comprender su carácter ejemplificador. El problema del incesto y, especialmente, de las violaciones a las que muchas hijas eran sometidas por parte de sus padres, debía de ser importante. Todavía en nuestro tiempo es una práctica que no ha sido desterrada y que, con frecuencia, se es-

conde debajo de lo que eufemísticamente solemos llamar «malos tratos» o, simplemente, «abusos».

No es esta leyenda, empero, la única variante en relación con el nacimiento de Atenea. Heródoto, el padre de la historia, siempre atento a cualquier tradición digna de ser contada, en un pasaje en que nos habla de los pueblos libios de la costa, precisamente los que vivían a orillas del lago Tritónide, nos informa de una nueva diferencia en la leyenda de Atenea. El párrafo es muy revelador no sólo por su vinculación con el nacimiento de la diosa, sino por la información que nos transmite en relación con algunas costumbres de las mujeres de esta zona del norte de África.

Y no sólo por esto. También Heródoto da cuenta de una variante muy atrayente del mito de Jasón y los argonautas, que nos permite hacernos una idea de dónde podía estar situado el lago Tritónide, lugar en el que, según la mayoría de los mitógrafos, se produjo el nacimiento de Atenea. Veámoslo con un poco de calma.

> Jasón, una vez terminada la construcción de la nave *Argo*, [...] embarcó en ella [...] y comenzó la circunnavegación del Peloponeso. [...] Mas cuando [...] se hallaba frente al cabo Malea[15] fue sorprendido por el viento del norte que, tras haberle desviado de su ruta, lo llevó hasta Libia. Sin embargo, antes de avistar tierra, embarrancó en los bajíos del lago Tritónide[16].

Quizá este dato del embarrancamiento de la *Argo* puede ayudarnos a identificar el lago Tritónide con el golfo de Qâbes o Pequeña Sirte. De hecho, sabemos que, durante la primera guerra entre Roma y Car-

15. La punta occidental del sur del Peloponeso, lugar famoso por la dificultad que las naves tenían en librarlo. Para los antiguos navegantes que pretendían poner rumbo hacia el mar Jónico desde el Egeo, representaba una dificultad muy seria, pues el viento del norte impedía con frecuencia mantener el barco en la dirección deseada. La historia de Grecia está llena de relatos que nos hablan de esta especie de cabo de Hornos en el Mediterráneo oriental.

16. Heródoto, *Historia,* 4.179.

tago, la conocida como Primera Guerra Púnica, una flota romana sufrió la misma suerte que Jasón en estas aguas llenas de bajíos. En realidad, Heródoto está dejando constancia de una variante del mito de los argonautas, pues, según Píndaro[17] y, sobre todo, Apolonio de Rodas[18], Jasón arribó a las costas de Libia no al principio de su viaje sino al final, después de haber cumplido su misión en las lejanas costas de la Cólquide.

Pero en relación con el punto que estoy tratando, lo más importante de este párrafo es lo que viene a continuación:

> Con los maclies[19] lindan los auseos. Este pueblo [...] vive junto a las orillas del lago Tritónide, y el río Tritón hace de frontera entre ambos. [...] Con ocasión de una festividad anual de Atenea, las muchachas, que se dividen en dos bandos, luchan entre ellas con piedras y mazas, cumpliendo de esta manera [...] los ritos en honor de la diosa indígena que nosotros llamamos Atenea. A las muchachas que mueren a consecuencia de las heridas recibidas las tienen como falsas doncellas[20].

Leyendo este párrafo, mi admiración por la capacidad de Heródoto no hace más que acrecentarse. Sin duda había muy pocos autores en su época (el siglo v a.C.) que fueran capaces de hacer esta especie de mitología comparada, y, por supuesto, menos todavía que asimilaran a una «diosa indígena» con otra de su propia religión. El hecho es que la diosa indígena de los auseos era sin duda una diosa guerrera y, a la vez, virgen, dos rasgos que definen con claridad la naturaleza de Atenea. Si es verdad lo que nos cuenta Heródoto, la virginidad debía de ser un rasgo predominante

17. *Píticas,* 4.24 y ss.
18. *Argonáuticas,* 4.1228 y ss. Independientemente de la cronología, Apolonio da la misma información en relación con los bancos de arena de esta zona. Se trata de la Grande y la Pequeña Sirte, dos bancos de arena que no permanecen fijos, sino que están en constante movimiento. La Gran Sirte es en la actualidad el golfo de Sidra y ocupa el sureste de la hendidura africana, frente a Sicilia. La Pequeña Sirte es el golfo de Qâbes, que forma el suroeste de la misma hendidura. El viento y la poca profundidad hacen crecer las olas en este lugar, por lo que es muy peligroso para la navegación.
19. Pueblo cuyo territorio se extendía, según Heródoto, «hasta un gran río llamado Tritón» (4.178).
20. Heródoto, *Historia,* 4.180.

de esta diosa, ya que sus fieles estaban dispuestas a luchar a muerte para demostrar que eran doncellas.

Finalmente, en relación con la genealogía de la diosa, el mismo párrafo de Heródoto dice lo siguiente:

> Dicen que Atenea es hija de Poseidón y de Tritónide, y que, irritada por alguna razón contra su padre, se puso a disposición de Zeus. Éste la adoptó como hija suya.

Heródoto no nos informa de las causas que llevaron a Atenea a repudiar a su padre Poseidón, pero parece claro que Zeus la adoptó de inmediato, seguramente encantado.

En fin, el lector puede percibir con lo que acabo de contarle que el nacimiento de la diosa Atenea y la identificación de su padre (Zeus, Palas o Poseidón, según las diferentes versiones) están lejos de ser una leyenda simple, estable y unívoca. Evidentemente se trataba de una diosa demasiado importante en cuya esencia pervivieron buena parte de los antiguos valores que, sin duda, los vencedores aqueos trataron de reconducir y de reelaborar. Cómo se llevó a cabo este proceso es algo que no podemos seguir con total precisión, aunque sí es posible rastrear las líneas maestras que lo dirigieron. El elemento femenino representado por Palas Atenea (y también por Ártemis, como veremos más adelante) pervivió en el recuerdo de los hacedores de mitos y del pueblo griego, aunque fue reconducido y reinterpretado.

La razón parece clara: los conquistadores aqueos, integrantes de una sociedad basada en valores patriarcales, no pudieron deshacerse del todo del sustrato matriarcal preindoeuropeo que una diosa como

Atenea representaba. Ésta es con certeza la razón por la que intentaron llenarlo de elementos un tanto extraños que, finalmente, cambiaron por completo la esencia de esta diosa belicosa completamente incompatible con los nuevos modelos de mujer que necesitaba la sociedad aquea. Atenea acabó por ser una diosa extraña, excesiva, masculina por así decirlo, igual que Ártemis, por cierto. Con el tiempo ambas fueron consideradas una rareza; dos elementos incómodos en la nueva era patriarcal. Dos modelos de mujer a los que no debía prestárseles demasiada atención.

Mas, hasta ese momento, la diosa de ojos brillantes jugó un papel muy importante en la historia de los dioses olímpicos griegos. La evolución de ese papel creo que, como ya he dicho, puede seguirse con cierta precisión si tenemos en cuenta dos fases en su desarrollo.

La primera está caracterizada por la violencia, como ya hemos visto en el episodio de la muerte de Palas y veremos en el de la lucha final entre dioses y gigantes. Atenea es una diosa insólita, marcada por una propensión a la violencia que tiende a justificarse por la excepcional circunstancia de su nacimiento. En ese sentido, no cabe aplicar a su figura ningún atisbo de modelo, de paradigma de lo femenino. Es verdad que es una mujer, pero una mujer cuya historia resulta completamente excepcional, por lo que no posee ningún carácter ejemplificador. Son otras diosas y mortales las que habrán de indicar el camino a las mujeres de esta sociedad marcadamente patriarcal.

Esta naturaleza especial de la primera fase de la historia de Atenea está marcada por un rasgo relevante: su virginidad. No conocemos en las narraciones que los mitógrafos nos han dejado sobre su vida nin-

gún episodio amoroso digno de tal nombre, lo que sin duda contribuyó a establecer todavía mejor su carácter escasamente modélico. Ninguna mujer podía tomarse en serio, y por lo tanto seguir su ejemplo, a una diosa cuya esencia parecía asentarse en el uso de las armas de guerra, propias de los varones, y en el desuso de lo que ya entonces debían considerarse las armas propias de una mujer: la seducción y el sexo. La historia de su único hijo, Erictonio, parece ir en esta línea que intento explicar al lector, pues su nacimiento se debió a un accidente, y no al deseo de procrear de Atenea, que, por otra parte, no puede ser considerada su madre en sentido estricto.

El episodio de Erictonio[21] tiene, como era de esperar, algunas variantes. La más común de todas ellas es la que, en efecto, lo hace hijo de Atenea y Hefesto, un dios del que voy a hablar muy pronto. Parece que Atenea, siguiendo los dictados de su primeriza naturaleza violenta, necesitaba armas. Con la pretensión de conseguirlas, se dirigió a la fragua de Hefesto (Vulcano para los romanos), el dios artesano, el experto manipulador de metales, hacedor de armas maravillosas. Mas cuando Atenea llegó al lugar en que bufaban los fuelles del dios, éste acababa de reñir por enésima vez con su hermosísima esposa, la diosa Afrodita, nada propensa a permanecer fiel a un dios cargado de defectos físicos.

Agobiado por la soledad y los recuerdos, Hefesto se quedó prendado de la virginal belleza de Atenea al instante y, al poco tiempo, no pudo reprimir su deseo. Se lanzó a por la diosa, que, sorprendida e indignada, huyó. A pesar de su cojera, Hefesto la alcanzó pronto, pero Atenea se defendió valerosamente del acoso. Parece que el forcejeo excitó todavía más al

21. Sobre la historia de Erictonio el lector puede consultar si lo desea a Apolodoro, *Biblioteca* 3.14.6; Eratóstenes, *Catasterismos* 13; Eurípides, *Ión* 20 y ss., 266 y ss.; Pausanias, *Descripción de Grecia* 1.18.2; Ovidio, *Metamorfosis* 2.553 y ss.; Virgilio, *Geórgicas* 3.113.

dios, que, sin poder evitarlo, como un principiante inexperto, no pudo contener una eyaculación precoz e inoportuna.

Parte del semen cayó sobre el muslo de Atenea que, asqueada, lo limpió con lana y lo arrojó sobre la tierra como si se tratase de la más repugnante de las inmundicias. Fue entonces cuando de la tierra, fecundada por el semen de Hefesto, nació Erictonio, cuyo nombre hace referencia a la lana y a la tierra. Atenea lo recogió y, a hurtadillas, con el íntimo deseo de que los demás dioses no supieran nada, lo metió en una cesta y se lo entregó a las hijas de Cécrops, el primero de los legendarios reyes de Atenas.

Como ve el lector, la realidad es que Erictonio no es hijo de Atenea. Es un hijo nacido de la pasión que su padre sintió en un momento dado por la diosa, hecho que está bastante claramente reflejado en las fuentes antiguas. Así, a la pregunta de Ión sobre el hecho de que Atenea recogiera a Erictonio una vez nacido de la tierra, Creúsa dice: «Sí, con manos de virgen, sin parirlo»[22].

22. Eurípides, *Ión,* 270.

El modelo que Atenea simboliza en esta fase de su historia es inasumible para la inmensa mayoría de las mujeres antiguas, pues, sin duda, en una sociedad que les negaba el pan y la sal fuera del matrimonio, y que las condenaba al papel de hembras reproductoras, Atenea no podía ser considerada un ejemplo a seguir. Las palabras de Creúsa parecen bien explícitas en este sentido, al enfatizar el hecho de que Atenea no había parido a Erictonio.

Sin embargo, no es ésta la única conclusión a la que cabe llegar. En efecto, si de alguien debe ser considerado hijo Erictonio, es, sin duda, de Hefesto. Mas el dios, cuyo semen es arrojado por Atenea a la tierra, ni

siquiera se plantea tal posibilidad. Basta el hecho de que su eyaculación haya rozado el cuerpo de la diosa para que se desentienda por completo de quien, a todas luces, es su hijo. Parece claro que esto abunda en lo anterior: el asunto de la crianza de un hijo era tarea exclusivamente femenina. Y en este caso, por supuesto, también, pues Atenea entrega al recién nacido en una cesta a las hijas de Cécrops para que lo críen.

La personalidad de Atenea está adornada por rasgos que parecen claramente masculinos, como vemos. No se trata sólo de su rechazo frontal a las leyes que rigen el universo de las mujeres, como negarse a tener hijos y a entregarse a cualquier varón, dios o mortal; se trata también de abrazar, como si fuese parte de su propia naturaleza, las costumbres y las prácticas de los hombres, basadas en una escala de valores que hunde sus raíces en las habilidades de guerra. En este sentido, Homero nos proporciona, como casi siempre, las pistas decisivas.

Atenea es capaz de odiar a sus enemigos con el encarnizado rencor propio de los guerreros micénicos. El odio que siente por Paris es tan irreductible como el que Aquiles siente por Héctor: en ambos casos hay por medio una ofensa grave, imperdonable. En el caso de Héctor es la muerte de Patroclo, el amigo de Aquiles, lo que desencadena el odio y la venganza de éste; la ofensa de Paris es haber elegido a Afrodita. Tratándose de una época en la que la individualidad no ha sido descubierta todavía[23], el odio y la venganza no son propiamente contra un individuo, Héctor o Paris, sino contra toda la comunidad a la que éstos pertenecen. Ésta es la razón de que Troya tuviera enemigos tan poderosos.

El odio demoledor que caracteriza a los guerreros «destructores de ciudades» es una de las caracte-

23. Véase en este sentido mi libro *Hijos de Homero,* cit., pp. 280 y ss.

rísticas más notables de esta Atenea primordial. Y, naturalmente, el odio abandona pronto el terreno de los sentimientos para penetrar con fuerza en el de los hechos. En este aspecto, Hera se comporta exactamente igual, pues la razón de su odio a Paris (y por tanto a todos los troyanos) es la misma. Hay dos pasajes de la *Ilíada* que revelarán al lector hasta qué punto es verdad lo que intento explicar.

El primero de ellos está al principio del canto IV. En la asamblea de los dioses, Zeus trata de hacer que la paz entre aqueos y troyanos sea posible. Atenea permanece callada, pero Hera responde indignada y reclama su legítimo derecho a destruir Troya:

> «¡Cronida el más odïoso!, ¿qué voz has ahí arrojado?
> ¿Cómo es que quieres dejar sin lograrse y vano el trabajo
> y el mucho sudor que sudé en el afán, y cansé mis caballos
> juntando ejército en ruina de Príamo y los de su ramo?
> ¡Hazlo!: en verdad, no todos los dioses ahí te aprobamos»[24].

24. Homero, *Ilíada,* 4.25 y ss.

Zeus acaba por ceder, no sin antes amenazar a su esposa con la destrucción de otras ciudades que le son a ella muy queridas: Argos, Esparta y Micenas, tres ciudades aqueas del Peloponeso. Mas cuando la guerra se reanuda es Atenea la que, metida entre sus filas, anima a los aqueos al combate, mientras que Apolo hace lo propio con los troyanos desde el alcázar de Troya. En esta parte de la narración es Diomedes, el hijo de Tideo, el que sobresale por encima de todos los demás, imbuido de cólera por la propia Atenea, que, en un rasgo que muestra hasta dónde es capaz de

llevar su odio, le recuerda que no combata con los dioses, a no ser que se trate de Afrodita, su vencedora rival en el aciago juicio de Paris.

Diomedes sigue al pie de la letra los dictados de Atenea y acaba hiriendo en una mano a la misma Afrodita que, horrorizada, huye al Olimpo para quejarse ante Zeus. El gran dios la trata con benevolencia y le recuerda que sus ocupaciones no tienen nada que ver con las hazañas guerreras, sino con los dulces juegos del amor, y añade, ante el regocijo y la burla de Hera y Atenea, que son Ares y la propia Atenea los que se ocupan de la guerra[25].

La caracterización de Atenea como diosa bendecida por las virtudes masculinas va todavía más allá, como si el hecho de equipararla nada menos que con Ares, el dios de la guerra, no fuese suficiente. Así, Homero nos narra en su obra un episodio que me parece definitivo en relación con lo que estoy explicando. Es el momento en el que Ares interviene decididamente en la refriega al lado de los troyanos. Junto a Héctor hace retroceder a los aqueos que, desconcertados ante el empuje del caudillo troyano, no saben qué hacer. Entonces vuelven a intervenir Hera y Atenea lanzándose hacia el campo de batalla subidas en un carro.

Mas antes de salir del Olimpo se encuentran con Zeus, al que Hera reprocha su actitud pasiva en relación con la intervención de Ares. Las palabras que Zeus utiliza en su contestación son muy ilustrativas:

> «¡Sea ya, y echa sobre él [Ares] a Atena milrebañera,
> que es la que más tiene maña a tratar malos duelos
> de cerca!»[26]

25. *Ibidem,* 5.430.

26. *Ibidem,* 5.765-776. Emilio Crespo (Gredos, 1991) traduce el párrafo de una manera más expresiva: «¡Vamos! lanza contra él a la depredadora Atenea, / que es la que mejor suele infligirle malignos dolores». Crespo traduce el término griego *ageleíen* por «depredadora», lo que resulta muy elocuente, aunque dudosamente justificado. En todo caso, acierta de lleno al dejar traslucir el hecho de que es Atenea (Atena en la traducción de García Calvo) la que suele dar a Ares los mayores quebraderos de cabeza.

El propio Zeus aconseja a su esposa que utilice a Atenea como azote de Ares. Imagino la extrañeza con la que debía de ser percibido este hecho por la audiencia de un aedo como Homero o como cualquier otro. Una diosa que osa enfrentarse con Ares, el dios de la guerra, el monstruo sediento de sangre. Pero, a estas alturas, el lector sabe que no se trata de una diosa «normal».

Con la venia de Zeus, ambas diosas se precipitan al combate. Dejan sus caballos junto al río, paciendo plácidamente. Entonces Atenea se dirige al lugar en que está Diomedes, que, herido, intenta reponerse. La diosa le increpa con crueles palabras, diciéndole que no es digno hijo de Tideo, su padre, cuyo valor era infinito. Diomedes trata de excusarse recordando que ella misma le prohibió enfrentarse con los dioses. Atenea, irritada, lo invita a atacar al propio Ares. Ambos montan en un carro cuyas riendas toma Atenea.

Encuentran al dios de la guerra despojando a un muerto. Al verlos, feroz, se revuelve contra ellos:

> Y al punto derecho se fue a Dïomedes el bravo en refriega.
> Mas, cuando, avanzando el uno hacia el otro, halláronse cerca.
> Ares primero tiró, sobre el yugo del carro y las riendas,
> ansiando arrancarle la vida, con larga pica bronceña;
> mas esa la asió de su mano la diosa ojigárcil Atena,
> y la desvió sobre el carro a que en vano arranque se fuera[27].

27. Homero, *Ilíada*, 5.849 y ss.

La primera intervención de Atenea contra Ares consiste en librar a Diomedes del ataque del dios, haciendo que la lanza de éste ni siquiera lo toque. Pero su atrevimiento llega mucho más lejos todavía:

Segundo embestía a su vez Dïomedes bravo en
refriega
con lanza de bronce; que hincarse la hizo Pálade
Atena
por bajo, en el hueco, en donde la cota en cinto se
cierra:
allí él a herirle acertó y en la hermosa carne hacer
presa:
y atrás el astil arrancó; y rugió el fiero Ares en queja,
cuanto que hombres o nueve o diez mil en grita
rugieran
[...] que a todos, Aqueos y Troes, dejó temblando las
piernas
el miedo: tal fue el rugido de Ares hambriento de
guerra[28].

28. *Ibidem*, 5.855 y ss.

La diosa no se conforma con librar a su protegido del ataque de Ares, sino que se atreve a herirlo por mano de Diomedes. El desafío es completo, y la humillación de Ares absoluta; igual que Afrodita, corre al Olimpo a quejarse ante Zeus.

Estos episodios de la *Ilíada* creo que ilustran suficientemente al lector sobre las cualidades masculinas de la diosa Atenea. No son los únicos textos que podría traer a colación en este sentido, y, de hecho, más adelante volveré a tratar las cualidades guerreras de Atenea en su lucha contra los gigantes. Sin embargo, creo que bastan para hacer comprender que estamos ante una diosa cuya esencia femenina ha sido claramente anulada por estas otras «cualidades» que nada tienen que ver con las mujeres. O, mejor dicho, con las mujeres normales.

Sin embargo, la historia mitológica de esta diosa varió poco a poco, en el sentido de que sus cualidades masculinas fueron quedando en un segundo plano o,

si no tanto, igualándose con otras que sí podían entenderse como femeninas. Aunque, según creo, tampoco se trata de cualidades susceptibles de ser aplicadas a todas las mujeres. Más bien a unas mujeres un tanto especiales.

Ya he dicho que el momento en que la historia de Atenea comenzó a desplazarse desde el ámbito de lo estrictamente relacionado con la guerra hacia el terreno de la razón, la habilidad, el arte, la música e, incluso, el conocimiento, es imposible de precisar. Sin embargo, estoy seguro de que la ciudad de Atenas, patria de las artes y del conocimiento, jugó un papel sustancial en relación con ello. Al fin y al cabo, se trataba de la ciudad de Atenea.

La primera y más honda conexión entre Atenea y la ciudad de Atenas se dio con ocasión de la disputa que la diosa mantuvo con Poseidón por la posesión no sólo de la ciudad, sino de la tierra del Ática. Esta disputa, famosa en todo el ámbito de la mitología griega, está reflejada por doquier en numerosas obras de arte, especialmente en el Partenón, el templo en honor de Atenea más famoso de todos.

Quizá esta primera conexión se vio reforzada cuando la tradición mítica identificó a Erictonio, criado por las hijas del legendario rey de Atenas Cécrops, con Erecteo, héroe cuya leyenda está ligada a los orígenes de la ciudad de Atenas. Se cuenta que éste, como consecuencia de la guerra que los atenienses habían llevado a cabo con los habitantes de la ciudad de Eleusis, fue fulminado por Poseidón, irritado por la muerte en esa guerra de su hijo Eumolpo. Como puede verse, Atenea y Poseidón tenían razones sobre las que cimentar su resentimiento.

La historia de esta célebre querella comenzó en la época inmediatamente posterior a aquella en que, según

la tradición, los hombres se civilizaron, es decir, fundaron ciudades y vivieron en ellas. Los dioses andaban preocupados, como siempre, por el miedo a ser olvidados por los mortales, de manera que casi todo, decidieron escoger una o varias de esas ciudades para ser objeto en ellas de una veneración especial. Poseidón, acostumbrado quizá al mundo del mar, no se mostró especialmente hábil en esta tarea y, siempre que escogió una ciudad deseada también por otro de los dioses, resultó derrotado en la disputa. Así le ocurrió con Corinto, que perdió frente a Helios, el sol, o con Egina, donde su rival fue nada menos que Zeus. En Naxos, la hermosa isla del Egeo, fue suplantado por Dioniso, en Delfos por Apolo y en Argos por Hera.

Sin embargo, la más popular de las disputas de Poseidón por conseguir el patronazgo de una ciudad fue, como ya he dicho, la que sostuvo con Atenea en relación con Atenas y toda su región, el Ática. De hecho, fue el primero en mostrar interés por la ciudad al hacer brotar del suelo de la Acrópolis «un mar» de agua salada. Tal mar no era otra cosa que un pozo en el recinto del templo que hoy llamamos Erecteo, situado al norte del Partenón.

Atenea no tardó, sin embargo, en mostrar interés por la ciudad, y decidió plantar un olivo en el mismo recinto en el que Poseidón había hecho brotar su manantial de agua salada.

La diosa puso por testigo de su acción al rey Cécrops, que estuvo presente en el momento en que metía en la tierra del ática las raíces del árbol que habría de formar parte esencial de la vida no sólo de Atenas, sino de toda Grecia. Todavía hoy, los guías locales que explican el recinto de la Acrópolis a sus grupos de turistas hablan de ese olivo, señalando uno

que permanece vivo en el lado oeste del recinto del Erecteo.

Una vez que el olivo arraigó en el suelo, Atenea reclamó la soberanía de aquella tierra. Naturalmente Poseidón no cedió tampoco en su pretensión de convertirse en el patrón de Atenas, por lo que la disputa fue sometida al arbitraje de Zeus, el símbolo de la justicia. Nombró el dios árbitros de esa contienda a los dioses olímpicos[29], que, después de escuchar a Cécrops y de considerar al olivo como el más valioso de los regalos, decidieron conceder a Atenea el patronazgo de esa tierra.

29. Según otras versiones de esta misma historia, los árbitros fueron Cécrops y Cránao, el hombre que habría de sucederle en el trono de Atenas. Durante el tiempo en que reinó Cránao, la ciudad fue llamada Cránae, y sus habitantes cranaeos. Casado con Pedias, tuvo varias hijas, entre las que destacó Atis, cuyo nombre fue dado a toda la región después de su muerte prematura, antes de casarse. De esta manera el país de Cránae fue llamado Ática, nombre que no volvió ya a cambiar a lo largo de los tiempos.

Desde mi punto de vista, una vez producida esta identificación de Atenea con Atenas, la naturaleza de la diosa, y su papel en el contexto de las demás divinidades olímpicas, comenzó a cambiar significativamente hasta ser considerada, igual que la ciudad por la que había luchado con Poseidón, el símbolo no de la violencia ni de la brutalidad, sino de la razón y, en ciertos sentidos, incluso de la paz. Sensible, culta, emprendedora, Atenea parece que se fue modelando como un tipo de mujer más accesible, más acorde con la clase de sociedad que imperaba en la Grecia antigua.

Con todo, no fue nunca el modelo de mujer "normal", sino que con su belleza, su habilidad, su propensión a la reflexión y al conocimiento, Atenea acabó pareciéndose a ese tipo de mujer que los antiguos griegos admiraban profundamente: la *hetaíra* o cortesana. Culta y refinada como ellas, nunca añadió, empero, a sus habilidades la del sexo.

A pesar del cambio que se fue generando en su figura, a pesar de la evolución que la hizo abandonar prácticamente su condición de mujer guerrera, Atenea



Pórtico de las Cariátides, Atenas. *Junto al Partenón, sobre la colina de la Acrópolis, en el lugar en el que habían quedado las huellas de la disputa entre Atenea y Poseidón por la posesión de la tierra en que se asentaba Atenas, se alza el Erecteo, un templo extraordinario. En su lado sur hay un pequeño pórtico en el que las columnas han sido sustituidas por seis mujeres que, igual que Atenea, parecen contemplar la ciudad desde la perspectiva de su inmortal belleza.* V. figura 3.

se mantuvo virgen, un rasgo que hacía imposible su éxito como modelo de conducta femenino en una sociedad que había hecho de las mujeres objetos puramente reproductivos.

Quizá por ello Atenas le erigió un templo sin igual, un edificio que corona la colina de la Acrópolis y que habría de ser para siempre el símbolo de la ciudad: el Partenón, es decir, el templo de Atenea *parthénos* o «virgen».

HEFESTO (VULCANO)

El semblante de Hera estaba poseído por las sombras. En su interior, allí donde los sentimientos se generan sin que la razón pueda contenerlos, la cólera y los celos estaban consumiéndola. La gran diosa estaba crispada y resentida con su esposo, que acababa de parir a la impresionante Atenea sin su concurso. Un ataque de celos y de indignación, pues parir hijos era un territorio exclusivo de las mujeres, llevó a la diosa a intentar engendrar, a su vez, otro hijo sin que Zeus ni ningún otro dios o mortal tuviera parte alguna en su concepción[30].

30. Hesíodo, *Teogonía*, 927-8.

Se trataba de una diosa poderosa, hermana y esposa de Zeus, tan antigua como él, así que sus esfuerzos prosperaron y pronto sintió en su interior los síntomas que produce una nueva vida que intenta abrirse camino. Cuando llegó el día del parto, Hera tuvo a su hijo sin contratiempos, demostrando así, según creía ella, que sus poderes estaban a la par de los de Zeus. Desgraciadamente, no tardó en darse cuenta de su error y en comprender que los tiempos en que las mujeres aventajaban a los hombres empezaban ya a formar parte de un pasado legendario, irreal, propio de los recuerdos.

Se detuvo a contemplar a su hijo, recién nacido e indefenso. Sus ojos se entornaron y todo su cuerpo se tensó al ver que era un niño débil y deforme, con unas piernas delgadas, flojas, inermes, que anunciaban cojera. La perspectiva de un hijo zambo llenó de frustración su ánimo y nubló su instinto de madre, de manera que, sin remordimientos, cogió al recién nacido y lo arrojó fuera del Olimpo, convencida de que no podía ser presentado a Zeus como rival de Atenea. Cruel como su esposo, Hera

no pensó en aquel niño, frágil y necesitado, que se había gestado más en el vientre de los celos que en el de ella misma. Sólo pensó en su estatus de diosa, en su propio orgullo, herido por fuerzas más poderosas que las suyas, y tranquilamente, sin que su pulso se alterara lo más mínimo, se propuso evitar la humillación que hubiera supuesto la comparación entre ese hijo suyo, necesitado y débil, con la pujante hija de Zeus[31].

El desdichado Hefesto cayó desde el cielo; él mismo evoca esos duros instantes del comienzo de su vida, consumido todavía por el dolor, en un pasaje de la *Ilíada* en el que habla con Tetis, la madre de Aquiles, la diosa marina que le salvó en aquel durísimo trance:

> «¡Ah, a fe!, diosa es de honor y poder la que tengo en mi casa.
> La cual me salvó, cuando, en lueñe caída, pasé pena mala,
> por mor de mi descarada madre, que quiso, afrentada
> por cojo que era, esconderme; y sufriera penas amargas
> si no es que me acogen Eurúnoma[32] y Tetis entre sus haldas»[33].

En efecto, las dos acogieron al dios recién nacido, conmovidas por su llanto y por su cruel destino. Y así, lejos de la mirada de su madre, Hefesto creció, feliz y tranquilo, en una gruta del Océano.

Mas, entre hombres y dioses, había quienes no explicaban así la cojera del dios[34].

La ciudad de Troya arde por los cuatro costados[35]. Como presagio de lo que habría de suceder tiempo después, los vencedores están en la playa seleccionando y repartiendo el botín. Por todas partes los lamentos de los vencidos hieren el aire de la tarde entre el rumor de las

31. Toda esta tradición del nacimiento de Hefesto como fruto del despecho de Hera contra Zeus por el alumbramiento "espontáneo" de Atenea, se concilia realmente mal con la leyenda que hemos visto antes, en la que Hefesto ayuda a Zeus en el "parto" de Atenea. Como ya he indicado anteriormente, la cronología es algo que no inquieta especialmente a los mitógrafos: unas leyendas se funden con otras que pueden haber sido creadas y desarrolladas antes. El resultado es un conglomerado en el que la lógica cronológica de los acontecimientos se resiente vivamente.

32. Eurínome, la diosa preindoeuropea de todas las cosas, que, como he mostrado al comienzo del libro, había nacido del caos. En el pasaje homérico es ya una de las hijas del Océano.

33. Homero, *Ilíada,* 18.394 y ss.

34. Otra variante más común que la que acabo de relatar explicaba la cojera del dios de otra manera. El contexto en el que se produce esta explicación es una escena familiar: una discusión entre Zeus y Hera; es decir, se trata de un conflicto matrimonial. Incluso quienes siguen esta línea suelen admitir que Hera engendró a Hefesto sin concurso de varón (véase, por ejemplo, Apolodoro, *Biblioteca,* 1.3.5), por lo que no se trata tanto de poner en duda el propio nacimiento del dios como de explicar su sorprendente cojera.

olas y los alaridos de victoria que el vino hace brotar de las gargantas de los griegos. Entre éstos descuella Heracles (Hércules entre los romanos), el héroe viajero hijo de Zeus y Alcmena.

Mas Hera, siempre celosa, siempre atenta a causar daño a los hijos que su marido tenía con otras mortales o inmortales, contempla al héroe desde el Olimpo y en su corazón se retuerce el odio contra él. Sin poder evitarlo, medita cómo hacerle daño, cómo ensombrecer su rostro, radiante por la victoria recién lograda.

Cuando Heracles zarpa victorioso de Troya, la vengativa diosa desencadena un feroz temporal que se abate implacable sobre la nave. La tempestad debió de ser tan dura que el propio Zeus se asustó y temió por su hijo. Irritado, dispuesto a dejar claro su poder y a demostrar hasta qué punto sobrepasaba al de su esposa, la más poderosa de las diosas, se abalanzó sobre ella y, después de inmovilizarla con violencia, ató sus muñecas y la colgó del Olimpo[36].

Hera, atada y humillada por su marido, miraba a su alrededor. Entre todos los habitantes del Olimpo ninguno se atrevió a desafiar al enfurecido Zeus. En silencio, los inmortales bajaban los ojos cuando se encontraban con los de la diosa, aceptando sin reservas la autoridad del dios. Mas, entonces, entre el coro sumiso y silente de los dioses, una figura se adelantó en silencio, mirando con ojos preocupados y desafiantes al gran Zeus. Era Hefesto, el hijo de Hera, que, temblando de miedo pero cargado de nobleza, desafiaba la autoridad del dios y le recriminaba aquel acto indigno, impropio de la nobleza de un rey.

Zeus se irritó y cogió al dios del fuego y de la fragua de uno de sus pies. Lo alzó en alto y lo precipitó fuera del Olimpo, el mundo entre celeste y montañoso donde los dioses vivían alejados de las preocupaciones y los

En este caso, no era explicada como una tara de nacimiento.

35. No se trata de la toma de Troya que Homero inmortalizó en su *Ilíada*. Los guerreros que habrían de protagonizar esa "hazaña" no habían nacido en su mayoría. Me refiero ahora a la primera vez que los griegos, y entre ellos Hércules, atacaron la próspera ciudad de Ilión. Estos hechos acaecieron una generación antes que los narrados por Homero.

36. Esta forma de actuar no es excepcional y muestra cómo el equilibrio emocional de Zeus estaba siempre presto a estallar en cuanto que alguien (ya lo hemos visto en relación con su hermano Poseidón) se atreviera a desafiar su autoridad. Si el desafío provenía de una diosa, especialmente de su esposa, entonces de las amenazas se pasaba rápidamente a los hechos.

cuidados de los hombres. Hefesto estuvo cayendo en el vacío durante un día entero hasta que, al atardecer, dio con sus huesos en el mar, donde quedó maltrecho, herido y cojo para siempre. Parece que el lugar de su caída fue la isla de Lemnos, salvaje y rocosa. Fue entonces cuando Tetis lo recogió, apiadándose de aquel muchacho maltratado por su padre.

Durante nueve años lo ocultó en una gruta submarina, donde el maltrecho inmortal, el inventor, el señor de los volcanes (en cuyas entrañas humean sus fraguas), le fabricó con su divina habilidad multitud de joyas maravillosas. El dios siempre le agradeció esos cuidados, especialmente cuando Tetis se dirigió a él, desesperada, para que fabricara armas dignas de Aquiles, su vigoroso hijo.

Así que Hefesto, a pesar de ser inmortal, sobrevivió con secuelas al maltrato de su padre: zanco para siempre, zaherido y agraviado por casi todos los dioses, se refugió en el trabajo de sus fraguas y en el arte de fabricar en ellas objetos asombrosos:

> [...] y volvióse a los fuelles.
> Que al fuego tornóles, y les ordenó al trabajo ponerse;
> y ellos, jugando en sus bujes, soplaban todos los veinte
> los fuelles, a alzarse porfía de brasa llámara ardiente,
> siguiéndole veces acá en su afán, allá otras veces,
> según Hefesto quisiera y la obra urdiéndose fuese.
> Y al fuego metía de bronce durable y de estaño luciente
> masa y de ínclito oro y de plata. Y luego de lieve
> el yunque gigante en su basa plantó; y martillo potente
> asió de su mano, y tomó con la otra hurgón de
> mordiente[37].

37. Homero, *Ilíada*, 18.468 y ss.



Hefesto acabó siendo para los inmortales lo mismo que Dédalo para los mortales: un artesano universal, un hábil inventor capaz de hacer con sus manos lo que otros sólo pueden hacer con su mente. Se convirtió en el dios artesano, vinculado con el fuego y con los volcanes, especialmente con el Etna, en cuyo interior hierven las fraguas y trabajan los cíclopes forjadores del rayo. Ése es su mundo: el de los artesanos del metal, el del sudor de las fraguas:

> [...] De junto al yunque, jayán resonante, se alzaba,
> y, si cojeante, las piernas robusto apoyo le daban;
> y aparte los fuelles ponía del fuego; y todas guardaba
> las herramientas que en uso tenía en arca de plata;
> y con esponja enjugábase bien los brazos y cara
> y el ancho pecho velludo y la recia cerviz y garganta;
> y echóse el ropón; y tomó el grueso basto; y salió de
>   la fragua,
> cojo, mas daban apoyo al señor por bajo criadas [...]

A pesar de su escaso atractivo físico, Hefesto tuvo éxito como amante. Homero le atribuye como esposa a una de las Gracias, aunque la tradición más conocida es la que hace que la diosa Afrodita, nada menos, sea su esposa. Esta tradición nos ha sido transmitida especialmente por la *Odisea,* donde se cantan los amores furtivos de Ares y Afrodita y el episodio en que son descubiertos *in flagrante* por el propio Hefesto, marido de la más hermosa de las diosas[38].

Hefesto/Vulcano es un dios importante. Superadas las extremas vicisitudes de su nacimiento, se integró sin problemas en el Olimpo donde, a pesar de su cojera (que servía de permanente motivo de burla por parte de los dioses, siempre proclives a parecerse a los humanos),

38. Homero, *Odisea,* 8.266 y ss.

fue siempre respetado por su habilidad extraordinaria. Una habilidad que, por otra parte fue utilizada para crear a Pandora, la primera mujer, moldeada con barro por Hefesto por orden de Zeus, y para clavar o encadenar a Prometeo en una roca del Cáucaso. En el cielo, igual que en la tierra, la habilidad de un buen artesano era completamente necesaria.

La vida de Hefesto se convirtió en una auténtica prueba: en un mundo de seres hermosos, presidido por la belleza atemporal, era deforme y, hasta cierto punto, débil y feo. Con estas características, el dios de los artesanos debió afrontar su existencia con la mentalidad de un luchador que habría de ganarse a pulso sus privilegios de dios.



HERMES (MERCURIO)

Hermes es uno de los hijos extramatrimoniales de Zeus. Su madre es Maya, hija del gigante Atlas, una de las siete hermanas que, después de ser divinizadas, se convirtieron en la constelación de las Pléyades[39]. Mas, antes de que el azar de sus vidas las llevara al cielo[40], habían nacido junto al monte Cilene, en la salvaje región de la Arcadia. Sus padres eran Atlas, el gigante, y Pléyone, la hija del Océano.

Maya[41] vivía en el monte Cilene, el lugar de su nacimiento. Era un lugar tranquilo, alejado de todo, aislado en el centro del Peloponeso por montañas agrestes y desfiladeros inaccesibles. Allí, rodeada por el paisaje de la Arcadia, la contempló Zeus por primera vez. La deseó al instante, y ella, complacida por la mirada del dios, yació con él al abrigo de unas rocas.

Maya dio a luz de noche, cuando dioses y hombres descansan. Su hijo, casi recién nacido y apenas envuelto en unos pañales, tumbado boca arriba sobre un improvisado lecho de fresca maleza, se mostró inmediatamente como un ser extraordinario, perspicaz, audaz, taimado y decidido. Se movía tan rápida y constantemente que, en un momento de distracción de su madre, se escabulló de su cuna y emprendió el camino hacia un lugar lejano, al norte de Grecia, cerca de las nevadas cumbres del monte Olimpo. Una vez allí, se encontró con el ganado que apacentaba uno de sus hermanos, Apolo.

Como había hecho al escapar de la custodia de su madre, aprovechó un momento en el que Apolo se había distraído, cautivado quizá por la belleza de algún muchacho o por la música que sólo él era capaz de oír en el flu-

39. El paso de personajes mitológicos al cielo de la noche en forma de constelaciones o estrellas es harto frecuente. A mi juicio, denota el interés que los griegos tenían por llenar el cielo de personajes que conocían bien y, de esta manera, orientarse. El cielo, en efecto, era con frecuencia la única manera de saber dónde se encontraba uno o, lo que era más importante, qué camino debía seguir. Los navegantes, especialmente cuando se alejaban de las costas (algo mucho más frecuente de lo que la mayoría de los investigadores cree), sólo podían acudir a las estrellas, al cielo de la noche, para encontrar el rumbo. También los agricultores, para quienes la aparición o desaparición de determinadas estrellas o constelaciones marcaba no sólo el tránsito de las estaciones, sino el momento en que debían sembrar o recoger el fruto de la siembra. Los griegos poblaron el negro y caótico cielo nocturno con siluetas que les eran familiares. El mapa estelar de la noche es un mapa mitológico. Quienes miraban hacia las estrellas no eran especialistas ni astrónomos, sino gente común que debía de sentirse en un mundo que era suyo.

40. Véase en relación con este hecho Arato, *Fenómenos,* 255 y ss.; Hesíodo, *Trabajos y días,* 383 y ss.; Apolodoro, *Biblioteca,* 3. 10. 1 y Ovidio, *Fastos,* 4. 165 y ss.

41. Existía en Roma una diosa muy antigua de nombre Maya que, en su

jo de la corriente de cualquier manantial o en el rumor del viento entre las ramas de los olivos. Sin ser visto, a escondidas, como un vulgar ladrón, Hermes robó el ganado de Apolo y lo condujo hacia el sur, hasta la ciudad de Pilo[42], borrando con taimadas tretas[43] las huellas de los animales y las suyas propias.

Mas un anciano de nombre Bato, que aparejaba una viña cuajada de racimos, vio al dios conduciendo el ganado robado. Era un viejo que cuidaba las dehesas y los pastos ricos en hierba. Su apariencia era la de un buen hombre y nada indicaba que pudiera representar un peligro para el dios. Sin embargo, Hermes, repentinamente, sintió miedo, pues temía que Apolo descubriera el engaño. Se acercó al anciano y le dijo amablemente:

–Buen hombre, seas quien seas, si por casualidad alguien apareciera por aquí buscando este ganado, niega que lo hayas visto. Y a fin de que tu favor no quede sin premio, acepta esta blanca y hermosa vaca[44].

Bato quedó sorprendido por su inesperada suerte; contempló la vaca, cuyo pelo brillaba al sol, y miró por un momento el rostro del muchacho que se la ofrecía. Algo vio que intranquilizó su ánimo, pero, seducido por aquella ganancia inesperada, aceptó la vaca y le repuso:

–Marcha tranquilo –y señalando una roca que sobresalía del suelo, añadió–: Antes que yo denunciará esta piedra tu robo.

Pareció Hermes conformarse, pero algo en su instinto sagaz le hizo desconfiar de aquel anciano pobre, al que cualquier promesa de bienestar podía conmover fácilmente. Se alejó del lugar, y cuando ya no estaba a la vista del pobre mortal, trocó su aspecto y dio a su voz un tono diferente. Entonces se acercó de nuevo a Bato y le habló de esta manera:

origen, no tenía nada que ver con la Maya hija de Atlas de la que estoy hablando. Parece que le estaba consagrado el mes de mayo, aunque en este punto discrepan los autores. Sea ello lo que fuere, con la aceptación del helenismo por parte de la sociedad culta romana, Maya fue identificada con su homónima griega y pasó a ser la madre de Mercurio.

42. Probablemente no se trata de Pilo, la ciudad de Mesenia patria del anciano Néstor, sino de otra ciudad homónima más al norte, junto al río Alfeo.

43. Según el *Himno homérico* (75 y ss.), se contaba que Hermes había invertido las huellas de las vacas haciendo que caminasen hacia atrás; para Apolodoro (*Biblioteca,* 3.10.2) el truco del dios fue calzar a los animales; Antonino Liberal, un mitógrafo del s. II, dice que Hermes ató haces de hierbas y maleza al rabo de las vacas para que borraran las huellas. Como ve el lector, incluso en detalles más o menos sin importancia, las variantes de los mitos se multiplican.

44. En relación con todo este episodio de Bato, véase Ovidio, *Metamorfosis,* 2.676-707.

–Anciano, tú que habitas estas tierras, ¿has visto pasar por aquí un rebaño de vacas? Ayúdame a encontrarlas, no quieras ser cómplice de un robo con tu silencio. Te daré una vaca y un toro.

El anciano casi no podía creer su suerte. A la vaca que ya le había dejado el ladrón, ahora podía añadir otra y, además, un toro. Su fortuna podía cambiar en un instante, y sus deseos de evadirse para siempre de la pobreza y de la necesidad pudieron más que su palabra. Miró hacia el rostro de aquel hombre desconocido y le dijo:

–Deben de estar al pie de aquellos montes. Hace apenas un momento que han pasado por aquí.

Entonces se echó a reír el hijo de Zeus y Maya, experimentando un extraño placer al contemplar el nerviosismo del anciano. Sin piedad, sin preguntarse por los motivos que habían llevado al anciano a mentirle, sin comprender, al cabo, las zozobras propias de los mortales, reprochó al viejo su mentira y su codicia, y, dirigiendo su mirada hacia la piedra que antes Bato había mencionado, lo convirtió en dura roca[45].

Siguió Hermes su camino hacia el sur. Atravesó muchos montes cargados de sombra, valles sonoros y llanuras en flor. Ayudado por la noche, cómplice sombría de tantas villanías, avanzó sin contratiempos hasta que contempló la brillante corriente del río Alfeo. Allí, junto a un prado de abundante pasto, con el río como abrevadero, el dios comenzó a dar muestras de su talento como inventor de cosas.

Ya antes[46], apenas en su primera salida de la cuna, Hermes había realizado su primer invento. Al encontrarse por casualidad una tortuga, se fabricó con su caparazón y con siete cuerdas de tripa de oveja una lira que, inmediatamente, se puso a tocar, tañendo sus cuerdas con un plectro. Enseguida acompañó aquella música

45. El verso de Ovidio dice [...] *periuraque pectora uertit / in durum silicem, qui nunc quoque dicitur index*, es decir «[...] y convierte aquel pecho perjuro en duro sílex, la piedra que todavía hoy se llama piedra de toque». En latín la palabra *index* está relacionada con el verbo *indicare*, que significa «indicar, señalar». *Index* significa literalmente 'el o la que descubre, revela o indica', de ahí el significado de la palabra española «índice», que nos descubre el contenido de un libro. Aplicado a una piedra *(silex index)* significa 'piedra de toque', es decir, el jaspe granoso que emplean los plateros. El pobre Bato fue convertido por Hermes en piedra de toque, en "piedra reveladora", por haber revelado el robo de las vacas a quien creía que era su dueño. En la tradición que nos transmite el *Himno homérico* no aparece este episodio de la treta del dios para probar a Bato, sino que el anciano (cuyo nombre no se menciona) parece, en un primer momento, hacer caso a las palabras del dios. Ciertamente, según esta variante de la leyenda, Hermes se muestra más amenazante cuando le dirige estas palabras: «Anciano de cargados hombros [...] sin duda tendrás vino de sobra cuando todas estas cepas produzcan. Mas en relación contigo, haz que no has visto, aunque hayas visto; y aunque hayas oído, hazte el sordo y calla, no sea que tus cosas

con su canto melodioso mientras su mente tramaba nuevas cosas.

El día que llegó con el ganado de Apolo a las orillas del Alfeo, Hermes inventó el fuego haciendo arder unas cuantas ramas secas con un soplo abrasador[47]. Y en ese momento, al calor del fuego, eligió dos vacas del rebaño y las sacrificó. Dividió la carne en doce trozos iguales, uno por cada dios olímpico, y, ocultando el resto del rebaño, partió hacia la gruta de su madre, en el monte Cilene.

Llegó casi al alba a su hogar sin haber sido visto por ninguno de los otros dioses ni por mortal alguno. Ni siquiera aullaron los perros ni se perturbaron las aves: el silencio lo acompañó hasta que atravesó el umbral, se metió en su cuna y se envolvió con los pañales, como un niño pequeño, despreocupado. Entonces, como si nada hubiera pasado, se puso a jugar con su tortuga musical.

Entretanto, Apolo estaba preocupado y andaba buscando, con el semblante sombrío, las vacas robadas. Algunos dicen que fueron sus artes adivinatorias las que lo llevaron a Pilo; otros que fue el anciano Bato el que le confirmó que había visto a un niño conduciendo un rebaño de hermosas vacas; finalmente, hay quien dice que preguntó, entre otros muchos mortales, a los habitantes de Pilo, que tampoco pudieron decirle quién era el ladrón. Mas, a pesar de todas estas revelaciones y de su habilidad para adivinar las cosas, Apolo no era capaz de averiguar el paradero de sus vacas ni la identidad del ladrón.

Entonces, casi vencido y resignado, salió de Pilo. Miró al cielo buscando el consuelo de la inmensidad y de la luz, y, en un instante, tuvo algunas respuestas. Un águila, majestuosa y tranquila, se cruzó en su camino, y en ese mismo momento, contemplando el poderoso vuelo del ave de Zeus, supo que el robo era cosa de uno de

sufran algún percance» (90 y ss). A pesar de las amenazas, el viejo cuenta más adelante al dios Apolo lo que ha visto.

46. *(de la pág. anterior) Himno homérico*, 25 y ss.

47. *Himno homérico*, 111 y ss.

sus hijos[48]. Sin dudarlo se dirigió derecho hacia el monte Cilene.

Pronto estaba delante de la entrada de la gruta, de la que salía al exterior una exquisita fragancia que envolvía con su dulzor el aire de la montaña. Los prados que rodeaban la gruta estaban cubiertos de verde pasto y los rebaños de ovejas pacían despreocupados, acostumbrados a la seguridad, a la calma y a la protección de la hija del Océano. Entonces Apolo, el flechador, atravesó el umbral y entró en la fresca y sombría caverna. Hermes vio desde dentro su rostro encolerizado y, asustado, se hundió entre sus perfumados pañales y, como cubren la ceniza las brasas de los leños, así se escondió del infalible flechador. En un momento envolvió su cabeza, sus manos y sus pies, igual que un niño recién salido del baño que reclama el dulce sueño[49]. Sin embargo, sólo fingía; estaba bien despierto, expectante, aferrado a su tortuga.

La acusación que Apolo pronunció parecía desmedida e increíble al contemplar aquel cuerpecito envuelto en pañales y aferrado a un juguete incomprensible. El mismo dios no pudo evitar deslizar sus ojos hacia aquella tortuga extraña en cuyos bordes se tensaban siete cuerdas rectas, tirantes y enigmáticas.

Maya salió en defensa de su pequeño preguntándose cómo era posible que un niño pequeño, apenas un bebé, hubiera realizado la proeza de robar primero y conducir después todo un rebaño de vacas a través de tanta distancia. Casi indignada, decidida, como cualquier madre protectora, a exculpar a su hijo, refutaba las acusaciones de Apolo con energía y seguridad. Hermes callaba; sin embargo, con uno de sus dedos, distraídamente, pulsó una de las cuerdas de su tortuga. Apolo miró hacia aquel juguete convencido de que nunca podría olvidar aquel so-

48. En este punto los autores dan por supuesta la capacidad profética de Apolo, que se muestra, entre otros procedimientos, a través del vuelo de las aves. Inmediatamente, en el apartado dedicado al dios Apolo, volveré sobre la actividad adivinatoria, fundamental en las religiones antiguas, que conocemos en términos generales con la palabra «mántica».

49. *Himno homérico*, 235 y ss.

nido. Mas, a pesar de las palabras de Maya, mantuvo la acusación y, finalmente, quiso que Zeus fuera árbitro de la disputa.

Zeus, rey y juez, símbolo de la nueva justicia patriarcal, escuchó a ambos con el semblante serio. Maya habló, y también Apolo. Pero fueron las palabras de su más joven hijo las que impresionaron al gran dios, que, haciendo esfuerzos por reprimir la admiración que le causaron el desparpajo y la seguridad con la que Hermes mentía, emitió el único veredicto posible. Miró al pequeño Hermes y, con toda la bondad de un padre que en el fondo se siente orgulloso de las acciones de su hijo, le condenó a devolver el ganado robado y a conducir a su hermanastro Apolo al lugar donde lo tuviera escondido.

Mientras sus dos hijos se alejaban del Olimpo, Zeus los contemplaba orgulloso y complacido, y antes de que su mente se ocupara en otros asuntos decidió seguir más de cerca las peripecias de aquel jovencito inteligente, decidido y sutil que, a su corta edad, parecía tener más voluntad y decisión que escrúpulos.

Los dos dioses se encaminaron hacia las riberas del río Alfeo y llegaron a la gruta que Hermes había acondicionado como establo. Apolo no podía dejar de fijarse en el extraño caparazón de tortuga que colgaba de la cintura de su hermano, intrigado y seducido por su sonido. Tanto había penetrado aquel sonido en sus recuerdos que pidió a Hermes que hiciera sonar aquel caparazón de tortuga y le permitiera escuchar de nuevo el dulce eco que producían las tensadas cuerdas al ser pulsadas por sus dedos. Hermes captó enseguida el desmesurado interés que el joven Apolo mostraba por su juguete musical y, con una sonrisa satisfecha, se dispuso a pulsar las cuerdas de aquella primera lira. El sonido brotó puro, rotundo, dulce, y Apolo quedó completamente embelesado, conquis-

tado por la capacidad que mostraba aquel muchacho para inventar y crear a partir de elementos tan sencillos.

Al instante una idea rebulló en su mente y sus ojos se encendieron. Hermes captó de nuevo ese cambio, el brillo que parecían despedir los ojos de su hermano. Convencido de que se estaba produciendo una situación de la que habría de sacar ventaja, dijo:

–¿Qué pasa por tu mente, hermano? Veo en tus ojos una luz extraña, como si quisieras decirme algo que perturba la tranquilidad de tu espíritu. –Mientras hablaba, no dejó de pulsar las cuerdas de la lira.

–En efecto, así es –respondió Apolo–. Desde que escuché por primera vez ese sonido no he podido dejar de recordarlo. Voy a proponerte un trato que, sin duda, habrá de resultarte ventajoso, hermano. Te propongo un trueque: mis vacas a cambio de ese instrumento prodigioso.

Hermes sintió el dulce sabor que todo comerciante siente cuando hace un trato que cree que le favorece. Reprimió, empero, su euforia, de manera que Apolo no captara en su rostro ni en sus palabras la huella de sus emociones, y mirándolo con ojos inexpresivos aceptó el trato.

Los dos hermanos se dieron la mano, contentos y esperanzados. Zeus, desde lo alto del Olimpo, contemplaba aquella escena que no hacía más que consolidar en su ánimo la admiración que ya había sentido por la habilidad del más reciente de sus hijos. Sin embargo, ni siquiera él sabía que muy pronto habría de sentir nuevos motivos para ampliar, incluso, aquella admiración.

Al poco tiempo Hermes estaba apacentando el ganado que había adquirido a cambio de su lira. Como cualquier pastor, lo contemplaba orgulloso y, a la vez, examinaba el terreno de su alrededor, atento a cualquier

obstáculo que pudiera dañar sus reses. Y así, en una de esas miradas fugaces, reparó en unas cañas que estaban caídas en el suelo. Las tomó en sus manos y las contempló detenida y despreocupadamente, como quien observa el material con el que ha de construir algo. No lo pensó; ni siquiera tuvo una idea previa, sino que, de manera casi automática, comenzó a desprender de sus nudos aquellas cañas y a vaciar la pulpa que llenaba el interior de sus tallos. En apenas unos minutos el dios unió los tallos y comenzó a soplar sobre ellos; el sonido brotó puro y profundo, inundando el aire con las notas de una escala musical. Hermes, hábil y sensible, había inventado la siringa, una especie de zampoña compuesta de varios tubos de caña. Por primera vez se oía este instrumento hecho a modo de una flauta o de varios tipos de flauta.

Apolo, acostumbrado a los dulces sones de toda clase de sonidos, oyó el eco de la música. De nuevo se sorprendió ante aquel muchachito capaz de crear instrumentos musicales con materiales que para los demás dioses y mortales eran sólo un desperdicio. Se acercó y le dijo:

–Otra vez me sorprendes, hermano. Quiero ofrecerte algo a cambio de ese maravilloso instrumento. Toma mi cayado, el caduceo de oro que utilizaba para guardar mis ganados.

De nuevo en Hermes se encendieron los ojos. Pero ahora, convencido ya de la debilidad de su hermano ante cualquier instrumento musical, decidió hacer una apuesta mayor que la que antes había hecho con la lira. Miró hacia otro lado aparentando indiferencia y, como si sus palabras no tuvieran importancia, como si no deseara en realidad lo que pedía, habló:

–Aceptaré gustoso tu caduceo a cambio de este instrumento. Pero debes darme otra cosa más a cambio, pues mi siringa es mucho más valiosa que tu cayado.

Apolo aparentó también indiferencia.

–¿Qué es lo que quieres? –dijo.

–Deseo que me enseñes tus habilidades mánticas. Deseo ser conocedor de las artes adivinatorias, y no conozco mejor maestro que tú. Ése es el precio que tendrás que pagar por mi siringa.

–No puedo enseñarte la adivinación en todas sus formas, pues entonces serías tanto como yo –replicó Apolo–. Sin embargo, puedo hacer que aprendas una parte que sólo algunos dioses conocen. Si vas al monte Parnaso, cerca de Delfos, pregunta por las Trías, las tres hermanas hijas de Zeus. Ellas te enseñarán a adivinar por medio de guijarros. Eso es lo máximo que puedo darte a cambio de tu siringa.

Hermes, que se iba haciendo experto en el arte del comercio y el trueque, sabía perfectamente que esta vez Apolo no estaba dispuesto a dar más. Igual que un taimado comprador que regatea con placer en los puestos de los mercados sabe cuándo el comerciante del puesto no bajará más su precio ni aunque le vaya la vida en ello, así Hermes comprendió que Apolo no estaba dispuesto a ofrecer más por su siringa.

–Acepto –le dijo. Inmediatamente Apolo le ofreció su caduceo y él lo tomó con gusto.

Las Trías le enseñaron el arte de la cleromancia, un tipo de adivinación que se practica sacando piedrecillas de una vasija. Apolo, encantado de nuevo con el instrumento musical que tenía en sus manos, pensó que aquel muchacho, hermanastro suyo, tenía en su interior la semilla de la genialidad.

Sin duda no le faltaba razón, pues a Hermes, además de la invención de algunos instrumentos musicales, se le llegaron a atribuir otros tantos, relacionados con las más variadas actividades del ingenio: la astronomía, el

boxeo, la gimnasia, la escala musical y hasta el cultivo del olivo.

A Zeus, aquel hijo no dejaba de causarle gratas sorpresas. Había demostrado una capacidad de supervivencia extraordinaria y no había dudado en realizar acciones que, como el robo del ganado apacentado por Apolo, mostraban una determinación que parecía vecina del delito. Se sentía orgulloso de aquel muchacho decidido y capaz y, después de pensarlo tranquilamente, decidió nombrarlo su heraldo personal, su mensajero. Hermes quedó de esta manera consagrado al servicio particular de su padre y de su tío, el poderoso Hades, dios del mundo subterráneo. Zeus, como veremos pronto, tuvo motivos para no arrepentirse nunca de esta decisión, pues su hijo lo salvó de situaciones muy comprometidas, especialmente las relacionadas con las luchas que se avecinaban.

Hermes adoptó entonces parte de la vestimenta y atributos propios de los caminantes y de los viajeros (los comerciantes, de quienes era patrón, han sido siempre los viajeros más infatigables): un báculo sobre el que apoyar su cansancio, un sombrero redondo, protección de la lluvia y del sol que abrasa en el verano los caminos de Grecia, y unas sandalias de oro, con alas de halcón, que le harían llevar los mensajes de su padre con la rapidez del viento.



Estas leyendas de la niñez y juventud de Hermes son las únicas en las que aparece como protagonista. Después, su aparición en la literatura mitológica es secundaria, ceñida, por lo general, a su papel de mensajero de Zeus o de pastor que conduce las almas de los

muertos hacia el Hades. Sus intervenciones tienen con frecuencia un carácter positivo, incluso salvador[50], y, generalmente, aparece como un dios simpático que nunca pierde su carácter juguetón y ligero, propio de un eterno adolescente.

El dios Hermes nos es conocido como el ángel por excelencia; es decir, por ser el mensajero[51] de los dioses, especialmente de Zeus. Esa función, esa característica, ha acabado por eclipsar las otras muchas que la tradición mítica concede a este dios olímpico.

Se trata, en cualquier caso, de una de las figuras más versátiles del conjunto de los dioses griegos, caracterizada por la cantidad de funciones que asume. Como con razón han hecho notar algunos autores[52], el hecho de no conocer el significado de su nombre no ayuda a precisar y delimitar el ámbito en el que ha de estudiarse su figura.

Una hipótesis[53] que me parece particularmente atractiva es la que supone que la palabra *Hermes* puede significar algo así como «dios del montón de piedras». Dicho así no parece gran cosa y para el profano puede incluso parecer un disparate. Sin embargo, el culto a una piedra es muy común, y en Grecia tenemos más de un ejemplo; quizá el lector recuerde lo que explicaba hace unas líneas en relación con la piedra que, vomitada por Crono, era adorada en Delfos. En este mismo lugar, sede del santuario de Apolo y, a la vez, el lugar religioso más importante de toda Grecia, existía el culto a una piedra de forma cónica, llamada *ómphalon*, «ombligo», que simbolizaba el sitio que, según algunas tradiciones, era el ombligo, es decir, el centro del mundo[54].

Lo mejor de esta teoría que identifica a Hermes con las piedras es que explicaría varias de sus caracte-

50. Salva a su padre Zeus en su lucha con Tifón (un asunto del que hablaré). También salva a Ulises de las artes malignas de Circe y vela por Heracles cuando éste desciende al Hades.

51. La palabra griega *ángelos* (ángel) significa literalmente 'mensajero'.

52. Alberto Bernabé, por ejemplo, en la introducción que hace a su traducción del himno a Hermes en *Himnos homéricos. La «batracomiomaquia»* (Madrid, Gredos, 1978). En relación con esta obra que citaré con una cierta frecuencia, he de decir, para que el lector no se confunda, que mantiene el título de *Himnos homéricos* por pura convención o, más claramente, por pura comodidad. Hace tiempo ya que sabemos que esta colección de himnos a los dioses no fue escrita por Homero, sino por una serie de autores que cultivaron una tradición muy extendida. Hay poemas que son de los albores de la literatura escrita (en torno al s. VIII a.C.) y otros que son de varios siglos después de Cristo. Unos apenas tienen algunos versos y otros, como el dedicado a Hermes, tienen casi seiscientos. Lo único que los une, como ha señalado A. Bernabé en la introducción a la obra (p. 9), es que «todos ellos se refieren a un dios, están escritos en hexámetros dactílicos e influidos en mayor o menor medida por los procedimientos literarios de la épica».

53. *(de la pág. anterior)* Formulada por autores de gran prestigio, como L. Preller, C. Robert y M. P. Nilsson, entre otros.

54. *(de la pág. anterior)* Se decía que Zeus había soltado dos águilas en direcciones opuestas y que éstas se habían juntado en Delfos. Ésta es la razón por la que el lugar era considerado el ombligo del mundo. Lo que siempre me ha llamado más la atención en relación con este mito es el hecho de que en la época, presumiblemente muy antigua, en la que se elaboró esa leyenda, se pensara que dos águilas que volaran en direcciones opuestas podían encontrarse en un momento dado. Tal creencia presupone la presunción de que la tierra es redonda.

rísticas, de sus funciones más importantes, de una sola vez. En efecto, Hermes es muy conocido como el patrón de los caminantes y como una especie de pastor que conduce las sombras (o las almas, si se prefiere) de los que han fallecido hacia el mundo de los muertos, un lugar que los griegos solían llamar con el nombre del dios hermano de Zeus, a quien correspondió el gobierno del mundo subterráneo: Hades.

Pues bien, quizá el lector sepa que era costumbre de griegos y romanos colocar las tumbas de sus seres queridos en los caminos que salían de las ciudades o los pueblos. En la mayor parte de los casos, las tumbas de la gente común, nada dada a la ostentación propia de los ricos, debieron de ser en un principio modestas, poco más que un túmulo, un montón de piedras colocadas encima de la fosa del difunto. Los caminantes, quienesquiera que fuesen, tenían la costumbre de añadir una piedra a los túmulos que se encontraban por los caminos o, en todo caso, de colocar alguna de las que, por el paso del tiempo, podían haberse caído del montón que constituía el túmulo funerario. Si es verdad que Hermes está relacionado, ya por su propio nombre, con las piedras, entonces el panorama de sus funciones puede ser más claro y comprensible: el «dios de los montones de piedra» acabó siendo identificado con el dios de los túmulos funerarios.

Si esta hipótesis es correcta, aclararía el origen de algunas funciones del dios que, con el paso del tiempo, podían parecer completamente dispares. Ciertamente, al ser identificado con los túmulos funerarios, Hermes fue asociado, de un lado, con los caminantes que, como acabo de decir, solían añadir piedras a los túmulos que se encontraban en los caminos, y, de otro lado, con un dios fúnebre que podía conducir sin



Hermes. *Esta estatua del escultor ateniense Praxíteles fue encontrada en Olimpia en el año 1887. Es la primera obra original de un escultor griego de primera fila que llega hasta nosotros, y representa al dios Hermes en el momento de transportar al niño Dioniso desde el Olimpo a la mansión de las ninfas, encargadas de su crianza. El dios ha parado un momento en su viaje y ofrece con su mano derecha (desgraciadamente perdida) un racimo de uvas al niño.* V. figura 4.

contratiempos a los muertos como si fuesen caminantes que, transitando a través de su último camino, se dirigen hacia su destino definitivo.

Una vez completado este proceso de identificación de Hermes con los caminantes y con los muertos, la tendencia de los griegos a dar forma antropomórfica a sus dioses hizo que la cara del dios se esculpiera en la parte alta de los túmulos funerarios o, quizá, sobre la piedra más grande de éstos. Tal vez podríamos explicar de esta manera la conversión final de estos túmulos en poco más que un pilar sobre el que se representaban la cara y los atributos sexuales del dios. Estos pilares, por cierto, identificados claramente con Hermes, son el origen de los mojones que marcan hoy los hitos kilométricos en todos nuestros caminos y carreteras. En este sentido, el rápido crecimiento del dios (que pasó de retozar en su cuna de bebé a convertirse en un ladrón de ganado en apenas unos instantes) quizá pueda interpretarse como una alegoría de la erección, dado que el miembro masculino es uno de los símbolo de Hermes y se halla siempre presente en los mojones.

Por lo demás, el papel de este dios mensajero de Zeus ha sido conservado en religiones como la cristiana, donde los *ángeles,* es decir, los mensajeros, abundan. Las alas de los mensajeros cristianos no están en sus pies o en sus sandalias, sino en la espalda. La función, empero, permanece, como demuestra claramente el anuncio hecho a María por el *mensajero* Gabriel.

APOLO

I

55. Leto es madre de Apolo y de su hermana gemela, Ártemis. La vida de estos dos hermanos está muy unida a la de su madre, a la que defendieron de todo tipo de ataques y peligros.

La madre de Apolo es Leto[55], la hija de dos titanes, Ceo y Febe. Pertenece por tanto a la primera generación de los dioses, más antigua que la del propio Zeus. Cuando Leto quedó embarazada, todas las ciudades y pueblos de la tierra la fueron rechazando, de manera que parecía que en ningún lugar podría detenerse a dar a luz. La razón de este comportamiento hostil no era pequeña, pues Hera, la celosa esposa de Zeus, odiaba a sus hijastros ya antes de que nacieran y sentía una viva repulsión por cualquier mujer, diosa o mortal, que disfrutara un solo instante no ya del amor, sino de las atenciones de Zeus. Tal era su odio, que amenazó a cualquier lugar del mundo que se atreviera a dar cobijo a Leto en los momentos en que, vencida por las inexorables leyes de la naturaleza, se viera obligada a dar a luz.

Y así Leto, con Apolo y Ártemis en el vientre, vagó por la tierra entera sin hallar asilo en ningún sitio, como un apátrida, igual que un apestado al que todos consideran portador de una enfermedad contagiosa. Vagó por Creta, por Egina y por las tierras del Ática, que rodean la ciudad de Atenas; se fue al norte, a las boscosas cumbres del monte Atos y a las laderas del Pelión; buscó abrigo en la isla de Samos, en Esciros, en Focea, en la inhóspita y neblinosa Lemnos, en las dulces costas de Lesbos y en los acantilados de Quíos, la más espléndida de las islas que se yerguen en el mar. Rechazada por todos, viajó hacia el sur, a Cos, y desde allí cruzó hacia el oeste, hacia la isla de Naxos, hermosa y rica, y su vecina Paros, la isla del

mármol, la fecunda cantera de todo un océano de estatuas. Fue inútil: en todos los lugares, por ricos y poderosos que fueran, hombres y mujeres temblaban de miedo y no se atrevían a acogerla.

Acuciada por los dolores del parto, que ya se había retrasado, Leto arribó desde Paros a las costas de Ortigia: una isla pelada que se levanta sobre las olas del mar como el lomo acorazado de una tortuga marina. Apenas tiene 16 kilómetros cuadrados de extensión y su única cima, la del monte Cinto, tiene 120 metros de altura. Podría decirse que hay roca más que tierra, y que el agua escasea.

Asustada y agotada, Leto echó un vistazo a la tierra que la rodeaba y comprendió rápidamente que era pobre. Entonces la diosa, inteligente y desesperada, con las manos en su vientre y el dolor en sus ojos, se dirigió a la isla con estas palabras:

–¿Querrías ser la sede de mi hijo, Febo Apolo, y que erigieran sobre ti un espléndido templo? Nadie recalará nunca en tus playas ni te mostrará honores. No creo que estés sobrada de bueyes ni de ovejas, ni que tus tierras puedan albergar viñedos ni alimentar a las más humildes de las plantas. Mas si albergas un templo de mi hijo, los hombres de todo el mundo se congregarán en tu tierra, te honrarán con sacrificios y harán que prosperes como nunca hubieras podido imaginar. El humo de los sacrificios se alzará de tus tierras, inagotable en tu honor, y tendrás recursos suficientes para alimentar a todos los que ocupen tu suelo, pobre y pedregoso. Piensa bien lo que te digo, pues sabes que tengo razón y que no hay nada fértil debajo de tu suelo[56].

La isla, seducida por tales palabras y soñando con un futuro lleno de promesas, contestó a la diosa:

–Leto, la hija más gloriosa del titán Ceo, sería feliz acogiendo el nacimiento de tu hijo. Es cierto que soy des-

56. En relación con estas palabras de Leto puede verse el *Himno a Apolo*, vv. 51 y ss.



El monte Cinto. Delos. *Es el punto más alto de la isla. En su cima, a 112 metros de altitud, estaba el santuario de Zeus y Atenea Cintios, desde donde se divisa el panorama desolador de este islote desolado y fascinante. El viento y el sol, el astro de Apolo, han moldeado esta tierra hasta convertirla en un inhóspito paraje.* V. figura 10.

preciada por los hombres, que no ven en mí más que una sucesión de rocas peligrosas. Las naves pasan de largo y sólo la necesidad o el viento contrario hacen que fondeen en mis aguas. En cambio, con lo que me dices llegaría a ser famosa y honrada, y la felicidad me llenaría. Sin embargo, albergo un temor que debo decirte con sinceridad, sin ocultártelo. Dicen que tu hijo será fuerte y orgulloso y que ejercerá gran autoridad entre mortales e inmortales. Mi ánimo teme que tan pronto como salga de tu vientre y vea con sus ojos la luz del sol, contemple con rechazo esta tierra y la juzgue indigna de un dios como él. Entonces quizá, batiendo la tierra con sus propios pies, me arroje a las profundidades del mar. Un gran oleaje me tendrá para siempre sumergida, oculta a los ojos de los hombres, en las grietas de mis rocas harán su guarida los animales del mar y él marchará a otra tierra más favorecida que yo para procurarse allí un templo y bosques cuajados de árboles. Mas si ahora te avinieses –dijo, levan-

tando los ojos y mirando a Leto fijamente– a pronunciar un solemne juramento que me garantizara que tu hijo construirá aquí un hermoso templo, entonces yo te acogería gustosa en el duro trance de tu parto[57].

57. Véase *Himno a Apolo*, vv. 61 y ss.

Así habló la isla. Leto dudó un momento, pues percibía el sutil chantaje que encerraban esas palabras. Mas el dolor del parto ya retrasado mordía su vientre como un animal desesperado y, deseosa de paz y de descanso, pronunció un solemne juramento, el mayor y más terrible que un inmortal puede pronunciar:

–Sepan ahora la tierra, el ancho cielo y el agua que se vierte desde la corriente de la Estigia: en verdad que en este lugar habrá para siempre un altar perfumado con incienso y un santuario de mi hijo Febo. A ti mi hijo te honrará por siempre y sin reservas[58].

58. Véase *Himno a Apolo*, vv. 84 y ss.

La isla se regocijó sabiendo que su cruel destino de islote yermo y abandonado había terminado.

Durante nueve días con sus noches, Leto sufrió los dolores del parto; pero el alumbramiento no se producía. Todas las diosas contemplaban impotentes el sufrimiento que traspasaba sus entrañas; todas menos Hera, que desde lejos, ufana y envidiosa, se complacía con el dificilísimo parto de aquella rival que había osado robar un instante de placer a Zeus, su marido. Tampoco estaba Ilitía, la diosa de los partos, que permanecía en el Olimpo ajena a los dolores de Leto, engañada por Hera. Entonces las demás diosas decidieron enviar hacia el Olimpo a Iris, la mensajera, la dulce diosa que tiñe su manto de todos los colores cuando viaja entre el cielo y la tierra, para que tratara de convencer a Ilitía y acudiera a socorrer a Leto. En sus manos llevaba un maravilloso collar de oro y ámbar, un regalo para la esposa del gran Zeus.

Leto vio partir a Iris y sintió que renacía su esperanza. Los dolores se hacían insoportables y por primera vez,

ahora que tenía un lugar donde parir, sintió miedo, pues sabía que el parto no era posible sin la presencia de la diosa de los alumbramientos. Cuando Iris era sólo un punto en el horizonte, cerró los ojos e intentó descansar un momento; se recostó a la sombra de un peñasco y soñó.

Vio el lugar del mundo en que pasaba la mayor parte de su tiempo: una tierra helada, más allá del norte, de cielos oscuros y brumas permanentes; un lugar desconocido que los habitantes del sur llamaban la tierra de los hiperbóreos, es decir, la tierra que está más allá del Bóreas, el viento del norte que azota con frecuencia las aguas del mar Egeo. Rodeada por los aullidos del viento y de los lobos, contemplando aquella tierra desolada donde la vida era con frecuencia un sueño imposible, Leto tomó una decisión final en la que habría de jugarse no sólo su futuro, sino el de los hijos que llevaba en su vientre. Invocando el recuerdo de su padre, el titán Ceo que en otro tiempo había sido poderoso, trocó su cuerpo en el de una loba en un intento desesperado de burlar la constante y opresiva vigilancia de Hera.

Una ventisca la ayudó a burlar, en efecto, a la esposa de Zeus, que, entretenida en abortar las nuevas aventuras amorosas de su marido, no advirtió el engaño. Vagó hacia el sur, buscando refugio de las tormentas, y soñando con encontrar un lugar tranquilo, abrigado de la saña de Hera. Y así llegó a Licia, la tierra de lobos. En una guarida segura, perdida entre los matorrales de un monte, la loba Leto se dispuso a dar a luz a sus dos hijos, lejos del mundo; sola.

Las demás diosas contemplaban el dormido rostro de Leto sorprendidas por la calma repentina que parecía desprenderse de su respiración acompasada y de su expresión tranquila. Si no hubiera sido por su naturaleza inmortal y por el cadencioso movimiento de su pecho, hu-

biera parecido que estaba muerta. Hasta tal punto parecía en paz.

En el Olimpo, mientras, Iris buscaba frenética a Ilitía. En cuanto la encontró, con raudas palabras le transmitió el mensaje que las demás inmortales le habían encargado y, en apenas un segundo, en el pecho de la diosa de los partos su ánimo se conmovió. Ofreció a Hera el collar como regalo y ésta, admirada por la belleza del obsequio, lo aceptó. Al instante, el parto de la desgraciada Leto quedó nublado en su recuerdo.

Rápido partieron las dos diosas hasta el lugar en el que Leto, adormecida, tranquila, yacía en la antesala del silencio. Con la sola presencia de Ilitía, abrió sus ojos y comenzó a sentir los reparadores dolores del parto. Se levantó con calma, abandonó la tímida sombra de la ladera del monte Cinto y se dirigió hacia el lago sagrado, en cuya orilla crecía el único árbol de la isla: una palmera. En torno a ella echó sus brazos, apoyó sus rodillas en el blando prado y se dispuso a dar a luz con la determinación de cualquier madre. Bajo su cuerpo, la tierra sonreía[59].

59. Véase *Himno a Apolo*, vv. 115 y ss.

Entonces comenzó a transformarse la isla entera. La roca golpeada por las olas, la tierra más accesible a las gaviotas que a los hombres, el peñasco en torno al cual el mar gira incesante sembrándolo con la espuma de sus olas, el hogar de piratas y arponeros se llenó de luz a la vez que Apolo nacía del vientre de su madre. Una bandada de cisnes, las aves que habrían de ser los aedos cantores del dios, sobrevolaron siete veces el contorno de la isla y siete veces cantaron durante el parto sus melodiosos cantos en honor del niño. Cuando iniciaban su octavo giro Apolo vio por primera vez la luz del sol. Todas las diosas, dichosas y aliviadas, gritaron felices al contemplar el cuerpo inmortal del niño dios[60].

60. Leto parió en realidad a dos hijos gemelos: el niño Apolo y la niña Ártemis. Más adelante hablaré del nacimiento de ésta.



El lago sagrado. Delos. *El lugar en que, según la tradición mítica, Leto parió a Apolo, sujetándose a una palmera. En época clásica vivían aquí los cisnes sagrados consagrados al dios. El lago se secó en el año 1924, aunque el lugar todavía conserva el verdor que delata la proximidad del agua. Al noroeste del lago pueden verse todavía los restos de algunas casas que conservan suelos de mosaico.*

Desde el cielo resonante se oyó el trueno de Zeus, un eco penetrante y hueco, las nubes se abrieron y los brillantes rayos del sol tiñeron del color del oro todos los rincones de la isla. Entonces, por vez primera, fue llamada *Delos,* «la brillante».

No amamantó Leto a su hijo, sino que con sus manos le ofreció el néctar y la deliciosa ambrosía, complacida al contemplar su vigoroso cuerpo. El dios comió hasta saciar su ansia y, ya tranquilizado por el inmortal alimento, pronunció sus primeras palabras: «¡Sean para mí la cítara y el curvado arco! ¡Y revelaré a los hombres la infalible voluntad de Zeus!»[61]. Con estas palabras, el dios recién nacido anunciaba a todos las tres características que habrían de acompañarlo durante toda su vida: la música, el arco y la adivinación.

61. *Himno a Apolo,* 131.

Desde el Olimpo, el padre Zeus contemplaba complacido el nacimiento de su hijo. De inmediato envió regalos para él: una mitra de oro, una lira y un carro tirado por cisnes. Mas también le dio su primera orden: subirse

en el carro y viajar hasta Delfos, un lugar más al norte, protegido por montañas y rocas deslumbrantes.

A pesar de las órdenes de Zeus, Apolo no voló a Delfos. Atraído por una fuerza inexplicable, impelido por un viento suave y constante, el carro volador del dios sobrepasó las impresionantes montañas que daban cobijo a Delfos y siguió su ruta hacia el norte. Desde arriba, el dios contemplaba el mundo con la complacencia de la juventud: valles, prados, quebradas, cordilleras, mares rugientes y tranquilos se deslizaban a sus pies como los hilos de seda de una cometa en manos de las brisas. En realidad, el primer viaje de Apolo tenía como destino el lugar en el que, según muchos afirmaban, había nacido su madre.

Al cabo, llegó a un país a orillas del Océano. Una tierra lejana y tranquila, más allá del lugar en el que nace el aullido del Bóreas, el viento del norte. Un mundo de tierras dulces y aguas límpidas que se extiende bajo un cielo siempre puro: el país de los hiperbóreos.

Era la tierra en la que vivía su madre, el confín tranquilo en el que se había retirado después de las guerras que afianzaron el poder de Zeus, y del que, según se decía, había huido transformada en loba para evitar el acoso de Hera. Tierra misteriosa, preñada de leyendas, vinculada para siempre con Delos, lugar del nacimiento del dios.

Se dice que cada año partían desde allí ofrendas sagradas que, embaladas en paja de trigo[62], recorrían medio mundo para llegar a Delos, la brillante: desde la tierra hiperbórea hasta los escitas, a orillas del Danubio, y desde allí hasta Iliria, en las costas del remoto Adriático. Llegaban después a Dodona, el primer lugar de Grecia que tocaban las ofrendas, y, a través de los salvajes valles del norte, acariciaban las playas del mar Egeo en su largo camino hasta Delos.

62. En relación con el misterioso pueblo de los hiperbóreos, sigo en mi descripción fundamentalmente a Heródoto *(Historia,* 4.32 y ss.). Más adelante volveré sobre este interesantísimo asunto.

Un año permaneció Apolo en la tierra de su madre, rodeado de honores y comodidades, fortaleciendo su cuerpo y su espíritu para hacer frente a las pruebas que le esperaban. Allí habitó en el gran templo circular que en su honor se alzaba en el centro de la ciudad más importante del país de los hiperbóreos. Dentro de una de sus estancias más recónditas, Apolo dejó una de sus flechas, quizá la más hermosa, de tamaño prodigioso, la misma saeta que volando sola dio origen en el cielo a la constelación de Sagitario. Subido en ella, sin necesidad de alimento, sin perderse nunca, el hiperbóreo Abaris recorrió el mundo propagando el culto de Apolo Hiperbóreo, el Apolo del norte.

Lejos de Grecia, más allá de las frías tierras en las que se genera el soplo del Bóreas, en un lugar de cielos puros, Apolo cantaba cada noche de primavera, esperando el momento en que las Pléyades adornaran el cielo nocturno. El dulce viento, el templado aroma de los bosques cuajados de árboles, afinó sus sentidos y su voz.

Transcurrido el año, Apolo comenzó un nuevo viaje, esta vez hacia el sur. Su destino lo llevaría a un lugar que habría de identificarse siempre con su nombre y que, con el paso de las generaciones, sería considerado como su verdadero hogar. Ese lugar se llama Delfos.

Lejos de las costas del Océano del norte, Delfos se alza sobre un agreste paraje de la Grecia central, al norte del golfo de Corinto y al pie del nevado Parnaso. Hay una ladera que mira al sur y al oeste, sobre la que se levantan, majestuosas y salvajes, dos enormes paredes rocosas: las Fedríades. Desde ese lugar, a 700 metros de altura, el mundo parece contemplarse desde la perspectiva de las águilas. Hacia el este, las cumbres de las montañas aso-



Las Fedríades. Delfos. *Sobre los restos del templo de Apolo, flanqueando su lado noreste, las imponentes Fedríades parecen cerrar el horizonte. Sobre sus laderas, el eco de los graznidos de las cornejas envuelve al visitante con su estridente sonido, asociado por los antiguos mitos con el dios Apolo. En los meses de invierno, la nieve realza la belleza del paisaje de Delfos.* V. figura 13.

man el penacho de sus crestas por encima de las nubes y las nieblas; al sur, la tierra desciende en una vertiginosa quebrada que muere a orillas del mar Jónico, en el golfo de Crisa, cuajado de olivos. En aquel lugar mecido por el Céfiro y el Noto, los vientos que traen las templadas brisas desde el oeste y desde el sur, Apolo detuvo sus pasos, fascinado por el inmortal paisaje.

Casi sin pensarlo, en una de las terrazas que apenas se abre paso entre las Fedríades, el dios posó su cuerpo, decidido a que fuese el lugar de su templo.

–Aquí me procuraré un templo hermosísimo –dijo– que sea por siempre oráculo para los hombres. Aquí vendrán todos los hombres, ya desde el sur, del fértil Peloponeso, ya desde Europa, la fértil, o desde las islas ceñidas por las corrientes del mar. Todos vendrán a mi oráculo a consultarme y yo les mostraré mi infalible determinación[63].

Mas el dios, joven todavía, ignoraba que su templo habría de levantarse sobre los ecos de una dura lucha. En efecto, no lejos del lugar en el que Apolo había decidido

63. Véase *Himno a Apolo*, 287 y ss.

edificarlo, en una pequeña depresión de las Fedríades, una grieta penetra en la tierra. De ella brota un manantial fresco y cristalino que invita a los caminantes a calmar la sed y el calor que acompaña a los viajeros. Su torrente desciende desde el Parnaso por una fisura que se asienta entre dos picos escarpados[64]. Al término de esta estrecha hendidura la corriente de agua serpentea a través de un pequeño pasaje abovedado por la naturaleza y se derrama sobre un estanque casi cuadrado que el tiempo ha ido excavando pacientemente en el vientre de la roca. De allí brota una fuente de aguas transparentes, diamantinas y dulces. Junto a la corriente de la fuente[65] vivía una gigantesca serpiente, de nombre Pitón. Apolo supo enseguida que aquella serpiente representaba un peligro mortal para su santuario y, a la vez, un recuerdo incómodo del mundo del pasado.

Pitón era hija de Gea, la tierra. Cruel y sanguinaria, exterminaba por placer a todo ser vivo, humano o animal, que se acercaba a la fuente. Cuando fugazmente se alejaba del manantial que enmarcaba la grieta en que vivía, enturbiaba las otras fuentes y asustaba a las ninfas que, despreocupadas, se solazaban en los umbrosos bosques del Parnaso. Acechaba el ganado y quebraba las cepas de las viñas y las ramas de los olivos[66].

Apolo[67] se acercó a la fiera con una flecha dispuesta sobre la tensada cuerda de su arco. Sin mediar palabra lanzó su flecha certera sobre los anillos de Pitón que, herida de muerte, comenzó a jadear profusamente. Rodando por el suelo, abrumada por los dolores de la muerte, la serpiente lanzó un grito sobrehumano, indescriptible, sin dejar de retorcer convulsamente sus anillos. Con la boca ensangrentada exhaló su último aliento[68].

Entonces se jactó Apolo henchido de orgullo, poseído por la gloria de aquella primera victoria. Mirándola con gesto torvo, le dirigió estas palabras:

64. Los picos Nauplia e Hiamia, el lugar desde el que, según se contaba, fue arrojado Esopo, el fabulista, por los habitantes de Delfos.

65. Esta fuente fue conocida después con el nombre de Castalia. Desde su manantial, en el que debían purificarse todos los peregrinos, partía la Vía Sacra que conducía hasta el oráculo del dios. Todavía hoy sigue manando.

66. Algunas fuentes relacionan a Pitón con las desgracias que persiguieron a Leto en su parto. Según estas variantes, Pitón había perseguido implacablemente a Leto para impedir que ésta diera a luz a Apolo.

67. Ártemis acompañaba a su hermano, al que ayudó en este trance decisivo. La excluyo, sin embargo, de mi narración porque, en realidad, el verdadero protagonista de este lance es Apolo. En el espacio dedicado a Ártemis contaré a los lectores los pormenores más relevantes de la vida de esta diosa.

68. Véase *Himno a Apolo*, 357 y ss.

–Púdrete ahora sobre la tierra que nutre a los hombres. Ya no serás más una carga aciaga para los hombres, que, comiendo los frutos de la fértil tierra, me harán aquí hermosos sacrificios. En este lugar te pudrirá la negra tierra y los radiantes rayos del sol[69].

Así habló el dios Apolo. La oscuridad veló los ojos de la serpiente y, en apenas unos instantes, la luz del sol pudrió su cuerpo[70].

La gente que poblaba la fértil llanura de Crisa contempló alborozada el cadáver de la serpiente que había sido su azote durante tanto tiempo. En honor del dios que había liberado sus tierras, instituyeron unos juegos que recibieron, en recuerdo de la hazaña de Apolo, el sobrenombre de «Píticos»[71]. Durante siglos, gente procedente de todos los rincones de Grecia acudiría a Delfos a conmemorar esta hazaña civilizadora de Apolo: la derrota y muerte de la serpiente Pitón, símbolo del pasado; de un mundo que ya no habría de volver nunca.

Mas las pruebas del dios no habían terminado. Cerca del lugar en el que iba a levantar su templo había un edificio pequeño, de piedra, sede de un antiquísimo oráculo. En ese mísero edificio hombres y mujeres llevaban mucho tiempo acudiendo a consultar el futuro. En un mundo casi desconocido en el que cada fenómeno natural era un enigma y en el que la presencia de la muerte formaba parte de cada instante de la vida como una sombra perenne, indestructible, el conocimiento del futuro formaba parte de los anhelos más elementales. Rodeado de follaje, sólo un pequeño sendero conducía al caminante hacia aquel modesto templito, apenas diferente de cualquiera de las cabañas que, no lejos, poblaban el valle de Delfos.

Muy cerca, desde algún claro del bosque, una criatura inquietante guardaba el lugar. Era también una ser-

69. *Himno a Apolo*, 363 y ss.

70. El significado exacto de la palabra Pitón se nos escapa. En el texto del *Himno a Apolo* (versos 372 y ss.) parece que hay un juego de palabras con el verbo *pýtho*, que significa 'pudrirse'. En efecto, se relacionan el nombre de la serpiente y el sobrenombre «Pitio» que adopta Apolo «porque fue allí mismo donde pudrió al monstruo la fuerza del penetrante sol». Sin embargo, ya en la Antigüedad se proponían otras etimologías, como la que relaciona el nombre de la serpiente con *pythésthai*, 'informarse'.

71. En Grecia había cuatro juegos: los Olímpicos (celebrados en Olimpia en honor a Zeus), los Píticos (celebrados en Delfos en honor a Apolo), los Nemeos (celebrados en Nemea para conmemorar la victoria de Heracles/Hércules sobre el león de Nemea) y los Ístmicos (instituidos según la tradición por Teseo en honor a Poseidón).

piente, parecida a Pitón, pero más antigua, con el color de la tierra en sus anillos y un olor profundo que recordaba el principio del mundo. Su nombre era Delfine[72] y su cuerpo esbelto, con el tronco sinuoso de mujer y la cola de ofidio. Nadie era capaz de calcular el tiempo en el que Delfine llegó a Delfos, aunque algunos habitantes de aquellos parajes del Parnaso afirmaban que estaba allí desde siempre, desde el momento en que la tierra había sufrido las convulsiones que anunciaban el nacimiento del mundo. Otros decían que había llegado durante un día brumoso de la mano de Temis, la diosa inventora de las leyes.

En efecto, era Temis, la titánide hija de Urano y Gea, la que poseía el primer oráculo que hubo en Delfos. Perdonada junto con sus hermanas por el victorioso Zeus, compartió el lecho del vencedor y le dio varias hijas. Tranquila y sabia, hermosa y distante, Temis era la personificación de la justicia, de la ley eterna que permanece por encima de la voluntad de los hombres o del acontecer de la historia. En los remotos tiempos en que regentaba el oráculo de Delfos, hombres y mujeres acudían para saber qué sería de ellos cuando el futuro los alcanzase. Debajo de los cambios que el tiempo engendra, debajo de los estragos que la edad propicia, la sabiduría de Temis era capaz de remontarse hasta el cielo o de descender hasta las entrañas de la tierra, y sus palabras consolaban a todos aquellos que tenían la fortuna de escucharlas.

Agradecida a Zeus por su perdón, se convirtió en su sabia consejera. Ella le convenció para que se cubriera con la égida, la piel de la cabra Amaltea, garantía de victoria en los enfrentamientos contra toda clase de seres inmortales. Su calma y su sabiduría le hicieron instalarse en el Olimpo, junto a los demás dioses vencedores. Allí, de nuevo agradecida, entregó a la raza de los inmortales tres

72. Con el nombre de Delfine hay dos serpientes. Una de ellas, de la que hablaré más adelante, fue la encargada de vigilar los tendones de Zeus, escondidos por Tifón en una lejana gruta de Cilicia. La otra es la que guardaba el antiquísimo oráculo de Delfos, mucho antes de la llegada de Apolo. La palabra «serpiente» es en griego *drákon*, lo que ha hecho que sea traducida en la mayor parte de las ocasiones por «dragón», con desafortunadas consecuencias.

regalos eternos infinitamente más valiosos que el oro o el incienso: los oráculos, los ritos y las leyes. Con ellos, los dioses olímpicos pudieron dar forma a su convivencia en los cielos y comprender que la paz era un camino que se dibujaba más allá de los sueños.

Cuando Apolo llegó al lugar que Temis habitaba en Delfos, el rostro de la mujer no se descompuso ni su cuerpo se tensó. Miró al joven y hermoso dios con los ojos casi displicentes de una anciana y, en un instante, decidió regalarle el insondable tesoro de sus conocimientos. De repente, el peso de los años vividos y, sobre todo, de los que todavía le quedaban por vivir, le pareció insoportable.

Había contemplado el nacimiento del mundo y todas las convulsiones que lo habían cambiado para siempre; en su corazón sentía que era ya hora de arrojar lejos de sus hombros el formidable peso del futuro.

En poco tiempo se ganó el cariño del dios advenedizo, que, fascinado por la voz de aquella mujer insondable, aprendió de ella el arte de la adivinación. Así supo Apolo por primera vez de Atlas, el gigante que habría de sostener sobre sus espaldas la bóveda del mundo; de un inquietante jardín perdido entre la bruma del sol poniente, al que Temis llamó jardín de las Hespérides; de un mortal hijo de Tetis, que habría de conquistar la inmortalidad junto a las murallas de Troya.

Joven, fuerte y decidido, Apolo aceptó su destino y tomó de Temis el conocimiento del tiempo y del porvenir. Aunque no sabía la razón, sintió que sobre aquel lugar perdido entre los bosques del Parnaso habría de escribir buena parte de su historia. Sin apenas darse cuenta, el futuro se abrió ya paso entre los pliegues de su mente y comprendió que aquel oráculo habría de ser el centro de su vida. La diosa, satisfecha y liberada del peso que sobre

sus hombros descargaba el conocimiento del futuro, transmitió al joven dios el profundo caudal de su sabiduría. Obedecía con ello no sólo al impulso de liberarse y descansar, sino, sobre todo, a su propio instinto, conocedor del porvenir. Temis ya había comprendido que aquel muchacho portaba el germen del futuro, la proa de una nave que, a toda vela, asomaba pujante por el horizonte de un mundo nuevo.

Zeus, complacido una vez más, contemplaba desde lejos los afanes de Apolo. Conociendo que aquel lugar llegaría a convertirse en el más importante santuario del mundo, decidió reforzar también el sentimiento de su hijo. Con un gesto de sus manos dos águilas acudieron prestas. Lanzó una hacia poniente y otra hacia el sol naciente. Las dos aves volaron raudas como el viento, impulsadas por el poderoso remar de sus alas: atravesaron mares, océanos, tierras habitadas y desiertos, y, a punto de encontrarse, lanzaron sus agudos gritos al sobrevolar una las cumbres del Parnaso, otra los campos y barrancos del golfo de Corinto. Sobre Delfos, encima del pequeño santuario en el que Temis había revelado el futuro a los hombres, las dos águilas de Zeus juntaron sus garras y danzaron en círculo, anunciando a todos que aquel lugar en el que se habían encontrado después de rodear con su vuelo el orbe entero de la tierra era el centro, el ombligo del mundo.

Apolo vio el encuentro de las dos aves encima del cielo de Delfos; sonrió suavemente y agradeció a su padre aquel gesto que mostraba a todos su aprobación del lugar elegido como sede de su templo y de su culto. Contento y satisfecho ante aquel gesto de Zeus, el dios caminó sobre el gran barranco que derrama la tierra hasta el mar Jónico y dirigió sus pasos hacia el pequeño santuario de Temis. Sus sentidos, en guardia, trataban de percibir

algún indicio de la presencia de Delfine, la otra diosa/serpiente, guardiana de los secretos de Temis. A su lado, la sombra de Temis caminaba en silencio, con el rostro tocado por la intranquilidad y, también, por la calma. En lo más profundo de su sentimiento había decidido ayudar a Apolo, convencida de la inutilidad de toda resistencia, y evitar a Delfine, su vieja amiga, su fiel compañera, el sufrimiento de un combate que sólo podía regalarle los laureles de la muerte.

Juntos atravesaron la pequeña explanada sobre la que se alzaba el templito de Temis. Desde aquel lugar, la diosa lanzó una mirada hacia el valle, profundo y silencioso, y contempló el brillo del mar en la lejanía. A la luz del ocaso que se avecinaba, fijó su atención en el movimiento de los olivos, en el humo de las hogueras encendidas por los hombres que, ajenos todavía a los cambios que estaban alterando para siempre el mundo de los dioses, trabajaban en los campos arreglando sus cultivos al abrigo de la tarde. ¡Cuántas veces había envidiado a aquellas figuras diminutas desperdigadas por el valle de Delfos! ¡Cuántas veces habría cedido el peso de su inmortalidad a cualquiera de aquellas efímeras criaturas que, ajenas a las desgracias y las dichas del futuro, se afanaban en sobrevivir con el pensamiento puesto sólo en las próximas horas! Vio el humo, como aplastado por el peso del aire, serpenteando por el valle; oyó las voces filtradas por la distancia, ecos diminutos que hablaban de trabajos; sintió el dulce tintineo de los cencerros del ganado. En un instante, sus ojos se despidieron de aquel paisaje que los había llenado durante tanto tiempo. Fue una despedida silenciosa, breve; un adiós que sólo percibió ella misma.

Llegaron a un claro del bosque rodeado de fresca hiedra y espinos salvajes. El olor de la tierra impregnaba

aquel lugar sombrío y tranquilo, solitario como si sólo hubiese estado habitado por el olvido. Mientras Temis escudriñaba con sus ojos los rincones del bosque, Apolo caminaba tenso, con el arco preparado y los músculos apretados. Recorría con sus ojos cada rincón, cada sombra, cada hilo de luz filtrado entre las hojas. Dos veces recorrió aquella isla perdida entre los bosques sin encontrar otra cosa que rastros imperfectos, pruebas inequívocas de lo que había sido, no de lo que era. Inquieto, se acercó a Temis con la esperanza de que ella pudiera decirle dónde estaba Delfine. Mas ella, con un gesto de su rostro, le hizo comprender que la lucha era ya innecesaria. Delfine había huido; con el rostro bajo y la tristeza hundida en todo su cuerpo, la diosa/serpiente había abandonado para siempre la tierra de Delfos. Apolo ya no tenía enemigos que pudieran discutir su supremacía sobre el ombligo del mundo.

Antes de marcharse para siempre, en silencio, Temis pensó en Delfine. Con el rostro ensombrecido se preguntó cómo podría sobrevivir aquella serpiente con rostro de mujer en un mundo dominado por los hombres y regido por unos dioses recién llegados, cargados de una nueva belleza. Lentamente, sin pena, sin alegría, sin hablar, Temis se fue alejando. Delfos sólo formaría parte ya del paisaje de sus recuerdos.

Apolo quedó solo, soberano de Delfos y dueño del arte de la adivinación. Con el corazón henchido de orgullo y de esperanza, se encaminó al lugar en el que estaba el pequeño santuario de Temis y desde allí contempló, por primera vez con calma, el lugar que habría de ser permanente sede de su culto. Divisó el abrigo de las gigantescas Fedríades, el valle inmenso cayendo hacia el mar, el golfo de Crisa agitado por las olas y las cimas de las montañas que poblaban el paisaje de levante. Respiró

con calma el aire de Delfos y notó en él un olor profundo y agradable que ya no habría de olvidar nunca, al igual que los hombres mortales no olvidan el olor de su hogar.

En el lugar en que estaba el pequeño santuario consagró un trípode justo al lado de un laurel[73] cuajado de hojas y de aroma. Entonces, los habitantes de Delfos vislumbraron a ese dios nuevo que, desde aquel momento, iba a convertirse en el dueño de aquellas tierras en las que antes Temis había sembrado las semillas del futuro. Por primera vez se escuchó el *peán*[74], entonado por los atónitos lugareños, que, de esta forma, celebraban la victoria de Apolo sobre Pitón. El dios se sintió complacido por aquella música que, junto con el trípode y el laurel, habrían de identificarlo en la memoria de los griegos para siempre.

En ese momento pensó en su templo. Lo imaginó mucho más grande que el de Temis, rodeado de ofrendas y de calderos humeantes. Imaginó el camino sagrado por el que habrían de ascender todos sus fieles serpenteando desde la fuente Castalia, con la base de las Fedríades a un lado y el valle cuajado de olivos al otro. En torno al camino se agolparían los tesoros, esos pequeños edificios que guardarían las ofrendas de oro, marfil y piedras preciosas, ofrecidas al santuario por los habitantes de todos los estados de Grecia. Por los recodos, entre los árboles que sombreaban el camino, Apolo vio altares llameantes, estatuas maravillosas, columnas que sostenían sobre sus capiteles animales fantásticos y mujeres hermosas de enigmáticos rostros que ofrecían el espectáculo de su belleza al dios hijo de Leto.

Encima de los tesoros, en una terraza fijada a la ladera de la montaña, justo sobre el lugar en el que Temis había ejercitado su arte adivinatoria, Apolo vio su templo: magnífico, de esbeltas columnas y amplios vanos, er-

73. El trípode y el laurel son dos de los símbolos más representativos de Apolo. Sentada sobre un trípode y mascando hojas de laurel, la Pitia pronunciaba sus oráculos.

74. El peán es un himno en honor a Apolo, cantado por hombres y caracterizado por el proemio de un solista al que responde el clamor de un coro que en el estribillo grita *«ié paián»*. Este canto fue el germen en torno al que se generaron los juegos píticos, donde se cantaba con frecuencia en honor de los vencedores de los concursos. Con el tiempo se convirtió en un canto guerrero que, especialmente, se entonaba para celebrar las victorias militares y para entrar en batalla.

guido sobre la grieta de la que, surgido desde las entrañas de la tierra, manaba el indetectable aroma que habría de permitir a los hombres interpretar sus palabras[75].

Mecido por el suave viento del ocaso, Apolo siguió contemplando el futuro. En lo más profundo de su templo, sentada sobre un trípode, vio a una mujer sumida en trance: pálida, con el cuerpo rígido y los ojos en blanco, masticando hojas de laurel e inhalando el aire denso del interior del espléndido edificio.

En un instante supremo, presa de lo más álgido de su trance, la mujer abre la boca y deja caer una saliva verdosa, un espumarajo teñido por los restos de las hojas de laurel que han fermentado en su boca, y, rígida como una columna, deja escapar del pozo de su boca un sonido que surge no de su cuerpo, sino de las entrañas de la tierra. Es el momento en que la pitia comunica a los pocos afortunados que pueden oírla las decisiones del dios profeta, del inmortal adivino hijo de Zeus.

Apolo sigue examinando el porvenir. Su vista se aleja ahora del interior del templo y remonta la montaña. Se detiene sobre el escenario de un teatro cuyas gradas contemplan la magnificencia del templo y la eterna belleza del paisaje del valle. Se turba por un instante imaginando que esa belleza, la que posee el paisaje de Delfos, es quizá lo único imperecedero de todo lo que sus ojos perciben en ese primer esfuerzo adivinatorio. Mas apenas se detiene en ese perturbador pensamiento que le hurta de la felicidad que hincha su cuerpo. Sigue ascendiendo por la senda de la montaña y, por fin, sobre el claro en el que Delfine había dispuesto su morada, mitad cobijo de serpiente, mitad hogar de mujer, Apolo ve la pista de un estadio, contempla a los competidores desnudos, con sus cuerpos untados de aceite y sus músculos refulgentes, oscuros y brillantes, como estatuas de bronce. Escucha los

75. Desde la Antigüedad se ha especulado con el hecho de que el templo de Apolo en Delfos está situado sobre una grieta de la que fluye un gas neurotóxico. Los efectos que producía este gas en la pitia explicarían el estado de trance en el que entraba para comunicarse con el dios Apolo. Un poco más adelante me detendré en este asunto con calma.

gritos de los espectadores, percibe el olor de los aceites perfumados mezclado con el sudor de los cuerpos de los atletas que, crispados por el esfuerzo, compiten en su honor, corren para dar testimonio de su gloria.

El dios se siente pleno haciendo aquel primer ejercicio de adivinación que no necesita de ningún intérprete, que no ha de revelarse a nadie. Contempla el futuro de su santuario, la magnificencia del oráculo. Su nombre envuelve el aire, acaricia los riscos de las Fedríades y perfuma los frutos de los olivos del valle. Apolo, nacido en la lejana Delos, adorado por los lejanos y extraños hiperbóreos, ha encontrado su hogar en la tierra de Grecia.

Entonces el dios piensa en los servidores de su templo, en los hombres que habrán de custodiar sus riquezas y propagar su fama. Se eleva sobre las crestas de las Fedríades y detiene su vuelo en uno de los riscos para contemplar desde allí la inmensidad del mundo. Detiene la proyección de su mente hacia el futuro e intenta enraizarla en el presente para calcular de dónde deben venir sus servidores, de qué región de Grecia, de qué mundo, presente o pasado. Por un momento el joven dios se irrita consigo mismo por no saber qué hacer, dónde mirar. Agita su hermosa cabellera cuajada de sedosos bucles cuando dirige sus ojos hacia todos los rincones del mundo, y, entonces, repentinamente, hay un detalle, una sombra, un punto perdido en el lejano horizonte que llama su atención.

Es una nave[76]. Perdida en la inmensidad del mar, navega desde Creta con rumbo a Pilo, la arenosa, la patria del anciano Néstor[77]. Ya han librado las peligrosas costas del sur de la isla de Citera y, a lo lejos, dibujada por la distancia, se columbra la sinuosa silueta del cabo Ténaro, justo delante de la proa del navío. Son hombres de Cnoso, la legendaria ciudad del rey Minos, sede del

76. En referencia a la presencia de cretenses en los primeros tiempos del santuario de Apolo en Delfos, véase *Himno a Apolo*, 388 y ss.
77. Néstor es el más anciano y el más sabio de los héroes que acudieron a Troya. Respetado por todos, incluso por Aquiles, después de la guerra volvió sano y salvo a Pilo, su hogar.

famoso laberinto en el que se escondía el minotauro. En sus mentes bulle ya el deseo de llegar a tierra después del largo viaje, y sus cuerpos, curtidos por el viento del mar, añoran el descanso.

Apolo fija su atención en esa nave que viene de Creta. Por su cabeza pasan como un soplo las leyendas de esa isla, la sede capital de un mundo ya perdido, casi olvidado; la semilla de una sociedad que ha cambiado para siempre. Sin pensarlo más se arroja al mar desde la playa solitaria rodeada de olivos y, transformado en un delfín, navega raudo a través de las aguas del golfo de Corinto. Multitud de islotes arbolados jalonan su travesía a través de las turquesas aguas del mar que, por primera vez, abraza el cuerpo del dios. Apolo se complace entre las aguas, juega con ellas y descubre fascinado el mundo que esconden; un mundo del que es soberano el poderoso hermano de su padre, Poseidón.

En apenas unos instantes el delfín Apolo abandona las aguas del golfo y sale a mar abierto. Es un mundo de un azul mucho más intenso, aguas más densas bajo las que se adivina un universo insondable incluso para él. Un hilo de inquietud recorre su cuerpo, pero al punto recupera el rumbo y nada a toda velocidad hacia el sur con la vista puesta en el horizonte. Delante de él están las costas de Ítaca y Cefalonia, que pronto quedan detrás de la estela del dios. Avanza hacia el sur, entre las costas occidentales del Peloponeso y las playas de arena blanca de la isla de Zacinto. Todo le sorprende en ese gran azul que lo rodea por todas partes y lo llena de un desconocido bienestar, como si algo de sí mismo proviniera del mar.

Las costas de Pilo están a la vista y, más allá, la proa de la nave cretense se perfila con un collar de espuma brotando de su roda. Entonces Apolo acelera todavía más su marcha y se acerca al navío como una flecha lan-

zada por un arco de gigante. Los cretenses miran atónitos al rapidísimo delfín que ha navegado hacia ellos con la velocidad de un pensamiento y, cuando todavía están tratando de explicarse aquella presencia repentina, un nuevo prodigio detiene por un momento el corazón en sus pechos expectantes: de un salto asombroso, el delfín cae sobre la cubierta de su barco y, respirando con suavidad, detiene sus ojos en cada uno de ellos, como si explorara sus caras, como si estuviera eligiéndolos para alguna misión desconocida.

Nadie da una orden ni hace nada que suponga un leve movimiento. La nave sigue el mismo rumbo marcado, la misma disposición de la vela, el mismo ángulo de viento que la va acercando a Pilo, donde los marinos quieren desembarcar para alejarse de aquel delfín que los mira con los ojos de un ser humano.

Mas el Noto, el templado viento del sur, arrecia por momentos. La proa del barco vira primero hacia poniente y después hacia el norte sin que nadie toque una driza ni empuje con sus brazos el gran remo del timón. Alguna fuerza desconocida la guía y la gobierna. Las costas del Peloponeso van quedando atrás por la banda de estribor y pronto los aterrorizados cretenses ven delante de ellos las escarpadas costas de Ítaca, Duliquio, Same y Zacinto, cuajada de bosques. Entonces el Noto amaina y comienza a soplar el Céfiro, venido desde las lejanas tierras en las que el sol se pone. La nave vira hacia el este y enfila las aguas del golfo de Corinto.

En lo que a los marineros de Cnoso les parece un suspiro, la nave está delante de la hermosa Crisa y se dirige rauda hacia una de sus playas. Cuando sienten el crujido de las cuadernas comprenden que han encallado sobre el lecho de la costa. Sus cuerpos no han sufrido el impacto del golpe; ni siquiera se han desplazado del lu-

gar en el que estaban. Algún dios, piensan, está detrás de aquel viaje inexplicable.

Entonces contemplan un nuevo prodigio. Ya no se muestra el delfín sobre el suelo de la cubierta, sino la figura de Apolo, refulgente, como un astro en pleno día. De su cuerpo se desprenden escamas de luz que tiñen de oro y de plata el suelo de la playa, a la que ha llegado de un salto. Cuando comienza a andar hacia la montaña, los cretenses saben que tienen que seguirlo.

Apolo penetra en el lugar en que habrá de alzarse su santuario, prende el fuego del altar e ilumina con sus flechas todo el recinto. Toda Crisa refulge envuelta en un tibio resplandor; las mujeres gritan y sus hijas lloran mientras los extranjeros de Creta contemplan cómo se ilumina el mundo con la luz de aquel dios poderoso.

Entonces el hijo de Zeus se volvió hacia ellos, los miró con los mismos ojos del delfín y dibujó por primera vez una sonrisa en su hermoso rostro. Sus hombros, cubiertos por los rizos de su magnífico cabello, perdieron la rigidez que los tensaba, y sus brazos se abrieron con un gesto de amigo:

–Extranjeros –les dijo–, ¿por qué tenéis el rostro ensombrecido? ¿Por qué seguís teniendo en vuestros pechos el deseo de volver a embarcar y de arrostrar los infinitos peligros que os envuelven en el mar?

Así habló Apolo. Animado por la tranquilidad que destilaban las palabras del dios, el patrón de la nave avanzó unos pasos y se dirigió al dios de esta manera:

–En nada te pareces a un hombre mortal, sino a un dios. Recibe nuestro saludo y dinos la razón por la que nos has guiado hasta este lugar desconocido para nosotros. Dinos qué tierra es ésta, qué mortales viven aquí. Con otro rumbo navegábamos desde Creta, nuestra patria, pues nos enorgullecemos de haber nacido en

Cnoso, hogar que fuera del glorioso rey Minos. Alguna razón debes tener para haber hecho que nuestro camino se torciera.

–Nunca volveréis a vuestra encantadora ciudad ni a vuestras hermosas casas, ni volveréis a ver el rostro de vuestras esposas –dijo Apolo[78]–. Desde hoy ocuparéis un espléndido templo, el mío, y os preocuparéis de dar acogida a los hombres que aquí vendrán desde todas las partes del mundo. Soy Apolo, hijo de Zeus, y os he traído a través de las olas del mar sin albergar contra vosotros malas intenciones, muy al contrario. Aquí, en mi templo, conoceréis las determinaciones de los inmortales y seréis honrados por el resto de vuestros días. Así que arriad las velas de esa inútil nave y varadla en tierra firme. Erigid un altar en la orilla del mar y, después de haber encendido fuego y ofrecido blanca harina, elevad una plegaria dispuestos alrededor del altar. Finalmente, ya que me presenté ante vosotros en forma de delfín, llamaréis a este altar *delfinio* y a este lugar *Delfos*.

78. Véase *Himno a Apolo*, 475 y ss.

Ninguno de los hombres osó contradecir las órdenes del dios. Con la preocupación reflejada en sus rostros se dispusieron a obedecerlo y a comenzar la dura tarea de olvidar quiénes habían sido y dónde habían nacido. La nostalgia se apoderó de sus corazones mientras bajaban por el valle de Delfos hacia el mar, donde su nave, varada y sola, empezaba a ocupar ya un lugar en sus recuerdos.

Apolo ocultó su cuerpo de la vista de los hombres y descansó un momento. Ya tenía una sede, un lugar donde ser adorado y donde mostrar a todos los mortales su poder y su sabiduría. Su vida como dios parecía estar llena de felicidad. Sin embargo, algunas sombras iban a teñir de gris la refulgente luz que lo rodeaba.

En efecto, Gea, la tierra, había llorado al contemplar la muerte de Pitón, su hija. Había visto cómo el cuer-

po de aquella serpiente había sido secado por el sol sobre el suelo de Delfos, y había acudido a Zeus. En el Olimpo, las cosas eran ya muy diferentes, y Gea sentía una íntima humillación cada vez que acudía a implorar de su nieto Zeus, el nuevo monarca del mundo, la reparación de alguna ofensa. Esta vez no fue diferente.

Conmovida por la magnificencia de su nieto, atenazada por la sensación de no ser útil, Gea sentía, sobre todo en presencia de los nuevos dioses, una profunda nostalgia por los tiempos en que ella misma, sin corte, sin aliados, había creado el mundo. Antes de mostrar ante Zeus la horrible queja que sentía dentro de su pecho, pensó en la felicidad que para ella, condenada a vivir eternamente en un mundo cuyas leyes ya no podía controlar, hubiera supuesto dejar de ser inmortal. La muerte, el tránsito del que sólo podían disfrutar los hombres mortales, comenzó a parecerle una liberación.

Zeus escuchó su queja. Apolo había matado a Pitón y se había apoderado del oráculo de Temis. Aunque el nuevo dios adivino cumplía también con la misión de asentar el naciente orden del universo, el asesinato de Pitón exigía una purificación. La muerte, la sangre derramada sobre la tierra, no podía pasar desapercibida ni siquiera ante Zeus, el que se complace en usar el rayo como espada. Apolo debía cumplir su primera penitencia.

Zeus prometió a Gea que obligaría a su hijo a purificarse, y ella salió del Olimpo como de un lugar que le era extraño. Las cumbres de aquella montaña, siempre rozando el cielo, eran ya un lugar inhóspito y extraño. No miró hacia atrás cuando se fue.

Apolo contemplaba el amanecer sobre Delfos cuando su padre lo abordó de frente.

–Has matado a la serpiente Pitón –le dijo–. No discutiré tu derecho sobre estas tierras ni que te hayas convertido en el dios conocedor del futuro. Dioses y hombres te honrarán a lo largo de los tiempos y yo me sentiré orgulloso de tu poder y de tu fama. Pero has manchado tus manos con la sangre de un animal consagrado a Gea, la tierra. Una ley mucho más antigua que yo mismo, que ni siquiera yo puedo ignorar, te obliga a purificarte por esta muerte. Acude a Tesalia, al valle del Tempe, y haz que la mancha de esta muerte se diluya entre agua bendecida. No me preguntes nada. Ve rápido y encuentra allí quien te purifique.

Apolo no tuvo tiempo de hablar. Un gesto de contrariedad se dibujó en su joven rostro al tratar de entender la necesidad de aquel rito que le parecía absurdo; una tradición del pasado que limitaba su ansia por cambiar las cosas. Mas no pensó en desobedecer a su padre: algo había percibido en el rostro de Zeus que le hizo tomarse en serio sus palabras.

Cuando la luz del sol iluminaba el valle de Delfos, Apolo partió hacia Tesalia en compañía de su hermana Ártemis. Un impulso inexplicable le hizo cambiar repentinamente el rumbo de su marcha, dirigiéndose no hacia el norte, adonde le había ordenado ir su padre, sino hacia el sur, a las agrestes tierras del Peloponeso. Cruzaron el istmo de Corinto y siguieron la costa del mar Jónico hasta la ciudad de Egialea, donde Apolo detuvo sus pasos.

A la entrada de la ciudad hay un pequeño bosquecillo, fresco y húmedo, atravesado por un manantial de aguas cristalinas. Apolo penetró en aquel lugar despacio, tenso, ensimismado por el silencio que lo poblaba: ni siquiera se escuchaba el trino de los pájaros.

Una vez dentro, los dos hermanos siguieron el curso del manantial, esperando que en algún momento se

les revelara la razón por la que aquel extraño bosquecillo los había atraído. Caminaban atentos, con el rostro de preocupación de dos mortales conturbados. Sólo podía percibirse el rumor del manantial, que encauzaba sus aguas hacia una profunda grieta que se hundía en las profundidades de la tierra. Al acercarse a aquel lugar, Apolo notó un olor que sólo a él le era familiar: el olor de la tierra, el aroma de la humedad y de la sangre de los hongos, el hálito amargo de las serpientes.

Miró a su hermana en guardia y en sólo un instante los dos comprendieron que aquel era un lugar inadecuado en el que nadie podría purificarlos por la muerte de Pitón. Apolo no fue arrogante, no se dejó llevar por la irreflexión propia de su juventud y comprendió que aquel bosquecillo hendido por un manantial que descendía hacia las entrañas de la tierra destilaba todavía el viejo poder de Gea y sus criaturas. Era un lugar antiguo, en el que no saldría victorioso de un nuevo enfrentamiento con una hija de la tierra. Su viaje no había terminado.

Levantó sus ojos hacia el cielo y le reconfortó ver la luz del sol, cuyo recorrido él conocía tan exactamente. Recordó su viaje inicial hacia el norte, hacia la tierra que se extiende más allá de la garganta de la que surge el Bóreas, y sus sentidos percibieron que la purificación que necesitaba no iba a encontrarla en aquellos lugares ya conocidos, ya iluminados por su luz. Dirigió su mirada hacia el sur y su cuerpo siguió el curso de sus ojos. El destino final de aquel segundo viaje de su vida, el lugar que habría de procurarle la cura de su mancha de sangre, era el mismo del que habían partido los hombres que le servían ya en Delfos: la isla de Creta.

Ártemis siguió a su hermano a través de las ondas del mar Egeo. Una miríada de islas, islotes, escollos, bajíos y hondos pozos de un azul intenso se dibujaban de-

bajo de sus dos cuerpos desnudos y pujantes. Como delfines, como velas de plata impulsadas por una brisa cálida y constante, los dos hermanos contemplaron de nuevo la isla en que habían visto la luz por vez primera.

Mas no era Delos el destino de su viaje, sino Creta. Allí el sacerdote Carmánor los acogió en su casa y los purificó. La sombra de un delito de sangre dejó de teñir de gris la luz de Apolo[79].

79. Véase Pausanias, *Descripción de Grecia* 2.7.7, y Plutarco.

II

Apolo era un dios hermoso, de alta estatura y largo cabello negro que, en bucles brillantes, caía sobre sus hombros. El reflejo de su belleza refulgía como una luz en medio de la noche. Muy pronto fue admirado por dioses y mortales, y, también muy pronto, el goce y el dolor del amor formaron parte de su vida.

La belleza causaba en Apolo una impresión profunda. Ante los ojos penetrantes de una muchacha o la melancolía insondable de los jóvenes infelices, Apolo sentía en su interior una convulsión casi dolorosa, una inclinación irrefrenable que le impelía a iniciar siempre una aventura que no podía evitar: la del conocimiento de aquellos jóvenes que cautivaban sus sentidos. Deseaba la belleza no con la lascivia de otros dioses, sino con la palpitante esperanza de conocer los secretos de otros cuerpos y los íntimos sueños de otros corazones. Apolo amó de manera convulsa y sufrió a menudo la incurable herida de los desengaños.

Hubo una mujer que dejó en su alma de inmortal una herida profunda. Su nombre era Dafne[80] y su belleza conmovió desde el primer día el corazón de Apolo. Dafne no era una mujer mortal, sino una ninfa, hija de la tie-

80. Palabra que en griego significa 'laurel'.

rra y del río tesalio Peneo[81], joven y hermosa, feliz y confiada. Mas, sin ella sospecharlo, iba a convertirse en el juguete de la venganza de un dios mucho más poderoso que ella.

En efecto, cuando Apolo acababa de vencer a la serpiente Pitón, un sollozo atrajo su atención. Abandonó por un momento la tensión de aquel momento y dirigió su mirada hacia el lugar del que provenían aquellos quejidos propios más de un niño que de un hombre. Entonces contempló un espectáculo que le hizo reír a carcajadas.

En un claro del bosque cercano a la fuente Castalia, el pequeño Eros[82], que acababa de contemplar la proeza de Apolo, tensaba a duras penas su arco de juguete intentando disparar una de sus flechitas doradas. Lo ve Apolo en pleno ardor, con los carrillos inflados por el esfuerzo y la tez de su cara roja como una cereza, y mirándolo con el semblante de alguien que se cree superior, le dice:

–¿Qué tienes tú que ver, niño lascivo, con las armas de los valientes? Llevar la carga de esas armas me corresponde a mí, que sé cómo dirigir infalibles golpes a un enemigo o a un monstruo como el que hace un momento he derribado sobre la tierra. Hasta hace un momento se jactaba de ocupar este lugar y de oprimir con su presencia a hombres y bestias; mas ahora forma parte ya de los malos recuerdos. Conténtate tú con estimular con tu antorcha esas extrañas pasiones que llamas amorosas y que se adhieren a las sombras de la noche, y no trates de aspirar a una gloria que sólo a mí me pertenece[83].

Bajó los ojos Eros, lleno de rabia contenida por la arrogancia de Apolo, pero no pudo evitar que su corazón se colmase de rencor. Entonces, mientras agitaba sus alas preparando la huida, miró con rostro crispado al dios que lo había ofendido y le dirigió estas palabras:

81. La historia de Dafne es la de su relación con Apolo, pero, aun así, presenta algunas variantes. Algunos autores la hacen hija del río Ladón y otros sitúan su leyenda en Laconia, en el sur del Peloponeso, donde aparece como hija de Amiclas.

82. El Cupido romano. Se trata del diosecillo hijo de Afrodita/Venus, no de la fuerza primordial del mundo que aparece en la *Teogonía* de Hesíodo. En el siguiente volumen hablaré de él y de su madre.

83. Véase para todo este episodio de los amores de Apolo y Dafne las *Metamorfosis* de Ovidio, versos 452 y ss.

–Es posible que tus flechas atraviesen el cuerpo de fieras y enemigos, incluso que atraviesen todo lo demás. Sin embargo, será una de las mías, una de estas flechitas de las que acabas de burlarte, la que te atraviese a ti por completo. Entonces comprenderás que igual que los animales son inferiores a los dioses, así será menor tu gloria que la mía.

Mientras Apolo reía por lo que consideraba una bravuconada propia de un adolescente, Eros batió con fuerza sus alas y voló rápidamente hasta la cima del monte Parnaso. Allí detuvo su vuelo el dios hijo de Afrodita mientras sacaba de su aljaba dos flechas distintas, visibles sólo para él. Una era de oro resplandeciente, de punta suave, primorosamente forjada. Ésta es la flecha que produce el amor, que inflama de deseo el corazón de todo aquel, mortal o inmortal, a quien hiere. La otra tenía la punta roma y la caña forrada de plomo; es la flecha que hace huir al amor, que llena de rechazo el pecho de aquel que la recibe.

Tensó Eros el arco con sus brazos y disparó la de punta roma contra Dafne, la hija de Peneo, y al punto todo deseo amoroso se desvaneció de su cuerpo y de su mente. Mas la otra flecha, la que procura el amor e inflama de deseo, hirió hasta la médula al joven Apolo después de atravesarle el corazón. Muy pronto el vencedor de Pitón comprobaría con su propio sufrimiento el enorme poder de aquel muchacho hijo de Afrodita.

Huye Dafne entonces de todo contacto con los jóvenes; la sola presencia de éstos la repugna y sólo se complace con la soledad de los bosques, en cuyas umbrías pasa todo el tiempo de su vida. Sus cabellos están abandonados al viento, su vestido hecho jirones, y sólo el perfume profundo del bosque empapa su cuerpo. Una y otra vez rechaza a todos sus pretendientes, que le hablan

de un matrimonio que ella ni siquiera con el pensamiento puede soportar; llena de odio por las ceremonias nupciales, huye a los bosques, corre por los claros y se rodea de silencio, lejos de la presencia y las voces de los hombres.

Sólo recostaba su cabeza en los pacientes brazos de su padre, que, cada noche, contemplaba el rostro hermosísimo de su hija sin comprender la extraña enfermedad que atenazaba su cuerpo y su espíritu.

–Quisiera tener nietos, volver a revivir en ellos los lejanos años en que vi por primera vez tu rostro entre mis brazos.

–Concédeme, padre, poder disfrutar de mi virginidad perpetuamente. La presencia de los hombres, el pensamiento de tener que entregarles mi vida y mi cuerpo me repugna tanto que prefiero la muerte a tener un marido. Respeta mi deseo, padre, y no me fuerces a aceptar lo que no quiero.

Atendió Peneo las súplicas de su hija y no volvió nunca más a hablar con ella de un asunto que, sin duda, estaba inducido por la voluntad de algún dios.

Entonces Dafne, más libre todavía, vive ya prácticamente en el bosque. Corre con las gacelas, salta entre las ramas caídas y se baña cada día en los remansos de los manantiales y en las profundas y frescas pozas de los ríos. Y es así, desnudo su cuerpo entre las aguas transparentes de un riachuelo, como Apolo la ve por primera vez.

En un instante su corazón se inflama y no puede reprimir el deseo de poseer aquel cuerpo que, ajeno a su presencia, se mueve entre las aguas con la gracia de un animal salvaje. Dafne retoza en el agua, frota sus pechos y sus muslos, acaricia con sus manos el terso vientre y deja que el agua unja su cuerpo como un perfume de

oriente. El dios está encendido de deseo, y su imaginación, ajena a las maquinaciones de Eros, alimenta las llamas de un amor estéril.

Contempla el cuerpo de Dafne: sus ojos como estrellas, sus finas manos, sus pechos erectos, y entre la niebla de las aguas adivina su vientre y el contorno de sus muslos. No puede más, se siente vencido, completamente sometido por aquel deseo irrefrenable que lo trastorna por completo, como si nada más existiese que aquel bosque y aquella mujer en todo el mundo. Sale de su improvisado escondite mientras ella está de espaldas, con su cabello salvaje y ensortijado cubriendo la cima de sus hombros y tiñendo de negro el centro de su espalda. Apolo duda, no quiere asustar a la muchacha, ajena a su presencia. Siente el dios envidia del agua del río que la envuelve besando cada rincón de su cuerpo.

No puede esperar más, pues la urgencia de su deseo es ya irreprimible, y avanza despacio hacia las riberas del río en el que ella se complace. Un leve ruido hacen sus pies al chapotear en la orilla; ella gira bruscamente la cabeza: de sus cabellos, innumerables gotas se desprenden con el giro repentino del cuello y el dios siente en su rostro el frescor del agua. Entonces el semblante de Dafne se crispa, sus músculos se tensan y un grito de horror, de paz contrariada, de intimidad quebrantada, desgarra el bosque. No lejos de allí, su padre Peneo, el río[84], lo escucha.

Sin que Apolo pueda abrir la boca y pronunciar sus primeras palabras, ella gana de un salto la orilla y emprende una veloz y desesperada carrera. El dios la sigue con el rostro sorprendido, pues la ninfa no ha mostrado más que odio y repugnancia en sus gestos esquivos. Corre también Apolo, la persigue lo más despacio que puede, intentando no crispar su rostro y propiciar un senti-

84. Los ríos son divinidades que abundan en la mitología. Con frecuencia eran representados con forma de serpiente en los laterales de los templos de toda Grecia.

miento de calma, de serenidad, en la muchacha que, delante de él, corre despavorida como si hubiese visto una visión espantosa, un monstruo indecible.

–No huyas –le dice–. No te persigue un enemigo, detén tus precipitados pasos. Así huye el cordero del lobo o la cierva del león; así huyen las asustadizas palomas del halcón que se arroja sobre ellas. Todos intentan evitar la muerte con su carrera. Mas es el amor el que me hace perseguirte, no el hambre de un depredador. Detente, cuídate del camino, no vayas a caerte o a herir tus miembros con las agujas de las zarzas.

La muchacha, empero, prosigue con su alocada huida. Las ramas golpean su cara y los guijarros hieren sus pies, pues en su afán por escapar no repara en obstáculos ni en dificultades. No mira hacia atrás ni aminora su marcha: como una yegua desbocada, aprieta sus dientes y lanza su cuerpo hacia delante.

–Entérate al menos de quién soy –clama el dios desesperado–. No te persigue un lugareño, no soy un sucio pastor impregnado del olor de las cabras, ni un boyero manchado por el estiércol de bueyes y de vacas. Desdichada, no sabes quién soy y por eso huyes despavorida. A mí me obedecen como esclavas las tierras de Delos y Delfos, y todos los hombres fían en mí el conocimiento de lo que ha sido, lo que es y lo que ha de ser. Zeus es mi padre y Leto, la titánide, mi madre, y mis flechas infalibles pueden acabar con la vida de cualquier clase de enemigo, bestia o humano.

Así hablaba Apolo, con la jactancia propia de la juventud. Por un momento parece que ella aminora su marcha y que por un momento ablanda la tensión de sus músculos y la crispación de su rostro. Pero es sólo un instante; al punto Dafne huye más deprisa y en su rostro aparece ahora una mueca de terror, de desesperación to-

davía mayor. El viento agita sus cabellos y la velocidad de su carrera hace que las formas de su cuerpo se estampen contra la suave tela del atuendo con el que, precipitadamente, intenta cubrir sus miembros. Desgarrado y mojado por el agua que escurre de sus cabellos, el improvisado vestido muestra a la luz del día el suave tono de su carne.

Más hermosa todavía le parece a Apolo la muchacha: esa loca huida aumenta su belleza. El dios, viendo que sus palabras no hacen mella en la muchacha que, desenfrenada, corre hacia ninguna parte, deja de hablar y, a su vez, se lanza como un depredador que ha olido ya el cuerpo de su presa. Ella, liebre asustada, poseída por el estertor del esfuerzo; él, perro de caza, que alarga su hocico para hacer presa en la trémula carne que considera su botín. Así corren los dos por el bosque, el dios y la muchacha, heridos sin saberlo por las flechas de Eros, que desde lejos contempla la escena con la sonrisa malévola del niño que se regocija con su travesura.

Mas Apolo, al que su amor da alas, ya casi la alcanza. Ella, agotada, llega por fin junto al cauce del río Peneo, su padre, y detiene su desesperada carrera mientras se dirige a su sorprendido padre:

–Ayúdame, padre, socorre a tu desgraciada hija. Si es verdad que los ríos tenéis el poder de las divinidades, destruye este cuerpo mío, semilla de mis desgracias, y haz que se transforme, que se haga irreconocible, que nunca más sea motivo de deseo ni de amor para ningún hombre, mortal o inmortal.

Apenas sus palabras cesan, nota cómo un extraño peso se abate sobre su cuerpo. Lo último que ve con ojos de mujer es a su perseguidor parado delante de ella como un navío varado en una playa desierta. Una pesada torpeza se apodera de sus miembros. Su piel se trans-

forma en una delgada corteza y las curvas de sus caderas van dejando paso al retorcido tronco de un arbusto. Sus cabellos, húmedos todavía, se transforman en verdes hojas; en ramas sus brazos. Sus veloces pies se aquietan antes de convertirse en inmóviles raíces. Sólo permanece su inquietante belleza y el aroma dulce que antes desprendía su cuerpo. Transformada en laurel, Dafne contempla al dios Apolo, que se acerca despacio, triste, desazonado al comprobar que, vencido por el amor, él, el adivino, el poseedor de los secretos de los oráculos, no ha sido capaz de adivinar su propio destino.

–Nunca podré ya disfrutar de tu belleza –le dice al arbusto mientras acaricia sus hojas–. Nunca podrás ser mi esposa, pero siempre te tendré sobre mí, en mi cabello, en mi templo, en cada cosa que toque. Con tus hojas adornarán sus cabezas los vencedores; coronas de laurel ceñirán las sienes de los héroes cuando desfilen en triunfo por las calles de las ciudades del mundo.

Una brisa agita suavemente las ramas del arbusto, que parece asentir con el movimiento de sus hojas.

Apolo, derrotado, solo, comprende que también hay mundos vetados a los inmortales y, recordando las palabras de Eros, aprende que cualquier adversario puede ser temible si cometemos el error de subestimarlo. La amarga lección que acaba de aprender lo entristece pero, a la vez, lo hace más fuerte. Ahora sabe que la vida, aun la de los dioses inmortales, está también condimentada con la amarga sal de la desesperanza, y empieza a comprender que el mundo de los deseos es como una isla a la que, con frecuencia, envuelve el impenetrable vaho de la niebla.

No fue la única adversidad amorosa de Apolo, condenado, a pesar de su belleza, a tener con frecuencia

amores desgraciados. El paso del tiempo enseñó al dios a vivir con el recuerdo de Dafne, presente en cada una de sus ceremonias y en el aliento de la pitia de Delfos, la mujer que, mascando hojas de laurel, conseguía reproducir sus pensamientos. Nunca consiguió, sin embargo, olvidar del todo el amargo sabor que sobrevive a los primeros amores contrariados.

Quizá la vez que más cerca estuvo de conseguirlo[85] fue con la mujer que, como Dafne, acabó siendo el otro gran símbolo del dios[86]. Era una muchacha de extraordinaria belleza a la que todos llamaban Corónide. Hija de Flegias, rey de los lapitas, vivía en Tesalia una vida sencilla, dedicada a sus tareas de princesa. Amaba a Isquis, un joven príncipe, hijo de Élato, rey de la vecina ciudad de Larisa[87]. No sabía entonces, como Dafne, que su belleza habría de perderla.

Flegias habitaba la región de Tesalia, en el norte de Grecia. Los crudos inviernos y la escasa feracidad de sus tierras, adecuadas sobre todo para la cría de caballos, habían predispuesto al rey a escuchar con oídos atentos las historias que, en las tardes de invierno, contaban en el hogar de su palacio los viajeros que llegaban de las tierras del sur. A la escasa luz de la tarde, con los rostros lamidos por el calor y las sombras del fuego, aquellos viajeros nostálgicos de sus tierras sureñas hablaban de valles cálidos y ricos, de fértiles llanos, de montañas cuajadas de olivos y de inviernos suaves envueltos por el Céfiro.

Por las noches, echado en su cama cubierta con mantos de lana de ovejas, Flegias pensaba en las tierras del sur mientras sus ojos y sus miembros cedían al cansancio y sus sueños le mostraban imágenes de ciudades lejanas.

No pasó mucho tiempo sin que decidiera hacer una expedición militar hacia el Peloponeso. Aprovechan-

85. Apolo es famoso por sus amoríos, y toda su leyenda está llena de aventuras que lo relacionan con mujeres, mortales e inmortales: Cirene, Talía, Urania, Calíope, Marpesa, Casandra, Hécuba y aun otras forman parte de la extensa lista de amores del dios, que, debido a ellos, llenó el mundo de hijos suyos. Pero Apolo no limitó su amor a las mujeres. Sus relaciones con hombres son también conocidas, especialmente las que le unieron con Hiacinto y Cipáriso. Ambos terminaron transformados, respectivamente, en flor (el jacinto) y árbol (el ciprés).

86. Es decir, la corneja, palabra que en griego es *koronís*. La muchacha se llamaba en realidad Egla, pero su vinculación con la leyenda de Apolo (o su belleza, según algunos autores) le valió el apelativo de Corónide. La corneja es un pájaro adivinatorio vinculado como símbolo, igual que el laurel, con el culto del dios.

87. Élato y su hijo Isquis eran personajes originarios de Arcadia, región del Peloponeso. Élato era el hijo mayor de Árcade, el héroe epónimo de la Arcadia. Parece que consiguió conquistar parte de la Fócide, la abrupta región de la Grecia central en que se encontraba Delfos. Quizá su presencia allí hizo que algunos mitos lo relacionaran con la región de Tesalia, más al norte. Vinculado, por tanto, con Tesalia, y especialmente con la ciudad de Larisa, las leyendas del Élato arcadio acabaron por confundirse con las del Élato tesalio.

do las bondades de una primavera soleada, Flegias partió hacia el sur con buena parte de sus hombres armados, que, con la promesa de una tierra por botín, le siguieron animosos. En su fantasía el rey pensaba que, quizá, no habría de volver a las praderas de Tesalia, así que le pidió a su hija que lo acompañara.

La perspectiva de un viaje siempre atrae a los jóvenes, de manera que Corónide aceptó encantada la propuesta de su padre y, durante algunos días, sus sueños se poblaron también de fantasías desbordantes que siempre estaban teñidas por el dulce perfume de su amor por Isquis. No podía imaginar la hermosa muchacha hasta qué punto la realidad iba a conducirla a territorios realmente desconocidos, vedados a la mayoría de los mortales.

Pronto comprendió Flegias que los viajeros evocan las tierras de las que vienen con un punto de benevolencia. Al atravesar el istmo que une el Peloponeso con las tierras del norte, comprobó que el paisaje era abrupto, violento, lleno de montañas y escaso de llanos en los que disfrutar del descanso. Los desfiladeros y las cárcavas se sucedían ante su vista como filas de olas en permanente movimiento y el soplo del Céfiro no aliviaba el sudor de sus cuerpos. Corónide, ajena a las preocupaciones de su padre, disfrutaba con el espectáculo del viaje y lo animaba a seguir hacia el sur y hacia el oriente, hasta dar con las suaves costas de las que siempre hablaban los viajeros que pernoctaban en su palacio.

Una tarde llegaron a una llanura poblada de olivos, rodeada por suaves colinas cuajadas de pasto. Era un lugar de una paz profunda, plagado de olores suaves y de sonidos etéreos, barrido por la suave y fresca brisa del Céfiro que, en su viaje desde las tierras del ocaso, impregnaba el aire de un aroma indefinible, mitad marino, mitad terrestre[88]. Flegias decidió pasar allí la noche.

88. Este lugar es conocido desde la antigüedad con el nombre de Epidauro. Allí se levantó un santuario muy importante en honor de Asclepio (el Esculapio latino), el dios médico. Muy pronto el lector averiguará el porqué.

Enseguida las hogueras iluminaron las sombras. Desde el húmedo cielo la oscuridad se precipitó, y el silencio, apenas roto por las canciones de los hombres, fue adueñándose de aquel lugar de paz protegido sólo por el fulgor de las estrellas. Relajada por aquel mar de tranquilidad, Corónide decidió pasear sola en medio de una noche que invitaba a ser feliz. No habló con nadie; ni siquiera a su padre le dijo nada. Avanzó en silencio por las sombras y se recostó al costado de un enorme olivo cuyas ramas dibujaban en el cielo extrañas siluetas, como rutas perdidas en un mundo de sombras.

Corónide sintió en su interior una paz que no había conocido nunca antes. Sus miembros parecían flotar bajo las ramas de aquel olivo centenario, y todo su cuerpo reposaba sobre la tierra de Epidauro como una nave fondeada en la costa de la calma. Sus ojos se cerraron despacio, su rostro se distendió por completo y el sueño llegó con los primeros suspiros profundos de su pecho.

Entonces la ve Apolo, que buscaba la calma de aquellas tierras para olvidar la herida que Dafne había dejado en su recuerdo y la humillación que había sentido al sentirse vencido por un diosecillo casi niño, portador de un arco de juguete, del que se burló amargamente cuando la victoria sobre Pitón le había llenado de arrogancia. Apolo, invisible para todos los mortales, detiene su paso junto al cuerpo de la joven que, ajena a todo, duerme abrazada a sueños imposibles. La contempla despacio, intenta no caer en la pasión que atenazó sus sentidos al ver a Dafne y comprende que esta vez no es Eros quien lo induce al amor, sino él mismo, alguna parte de él mismo a la que no puede vencer por completo. Suspira, conmovido de nuevo por el arma invencible del amor.

Se acerca a la muchacha, aspirando el dulce perfume que emana de su cuerpo; transformado por el efecto

del amor, Apolo no parece contemplar a una mujer, sino a un misterio cuyo secreto lo atrapa irremisiblemente, sin que ninguna fuerza pueda hacerle desistir de su empeño por conocer. Se acerca más a ella, hace que su cuerpo se vuelva de carne y hueso, y con una caricia la despierta. Al contemplar el rostro del dios, la muchacha no se angustia, pues cree que el sueño sigue poseyéndola.

No hay palabras ni gestos que no sean los que el amor procura; una luz invisible oculta los dos cuerpos y un espeso silencio diluye en la noche los jadeos amorosos.

Cuando Corónide despierta, la luz del sol sólo se insinúa. En su mente palpita el recuerdo de lo que ha vivido esa noche, y sólo cuando percibe entre su espesa cabellera el olor del dios comprende que no ha vivido un sueño. Contempla su cuerpo, intentando ver en él señales que demuestren lo que presiente y, poco a poco, su mente va aceptando lo que su cuerpo ha aceptado ya completamente. Mientras anda hacia el campamento de su padre se detiene en un arroyo para refrescar con el agua fría su mente embotada: muchas emociones pugnan dentro de ella y su entendimiento está quebrado por mil sensaciones encontradas. El recuerdo de Isquis entristece sus ojos.

Sobre la corriente del arroyo contempla su rostro, su torso desnudo que tiembla con el frescor del agua, y no puede evitar otro escalofrío al recordar las sensaciones que acaba de vivir. Desea calmarse, pensar, que su mente explique a su corazón lo que ha pasado. Mas es en vano. Las lágrimas pugnan por nublar sus ojos.

Entonces siente de nuevo el aroma que ha encantado su cuerpo durante el sueño. Se frota los ojos, echa agua sobre ellos para disipar la nube de sus lágrimas y, por fin, delante de ella, el rostro de Apolo aparece hermoso: el rostro encendido que tuvo sobre el suyo en los delirios de la noche.

–No sé quién eres –le dice–. Nunca te he visto antes entre los hombres de mi padre, así que debes de ser hijo de estas tierras del sur. ¿Qué me has hecho? ¿Por qué mi cuerpo y mi voz tiemblan al contemplarte?

–No soy de esta tierra, ni de ninguna otra. Nací en Delos, la brillante, pero el Olimpo es mi patria y los cielos mi morada –responde el dios–. Te he visto mientras dormías apoyada en el olivo y me he acercado a ti sin ánimo de asustarte. Te hago un gran honor, pues sólo eres una joven mortal, y yo un dios poderoso.

Corónide intenta resistir la mirada de Apolo y controlar sus sentimientos. Lucha en vano, asustada ante la magnitud de lo que está pasando junto a la orilla de aquel arroyo transparente.

–Sólo soy una joven mortal, tú lo has dicho. Deja que siga mi camino y no te burles de mí. No puedes amarme; soy apenas un ser de un día, y tú, inmortal, verás el curso del tiempo cuando yo no sea ya ni un tímido recuerdo. No te burles de mí, dios Apolo.

El dios escucha a la muchacha, pero cada palabra lo atrapa más, lo atrae, lo desliza por una pendiente que sólo se allana en ella.

–El amor es una fuerza demasiado poderosa, Corónide. Ni siquiera yo puedo sustraerme a su influjo. Ni quiero hacerlo. Te he amado desde que te vi dormida sobre la tierra y ningún poder podrá evitar que te siga amando. No luches contra lo que es mucho más fuerte que tú y acepta el honor que los hados te han ofrecido: de tu vientre nacerá el hijo de un dios.

Se agacha delante de la muchacha, deja que su aliento caliente su pecho y su rostro, todavía mojado por algunas gotas de agua, mientras sus dos manos arropan las mejillas ardientes, abrasadas por una pasión que es mucho más fuerte que ella misma. Corónide alza los ojos,

contempla el hermosísimo rostro del dios, entorna los ojos y abre levemente su boca esperando recibir dentro de ella el aliento inmortal.

La expedición de Flegias finalizó con el verano. Las tierras del sur no le hicieron olvidar el frescor de los bosques de Tesalia, y la dureza de los habitantes del Peloponeso, el peso de su historia, lo invitaron a regresar. Cruzó de nuevo el istmo cuando el viento del norte empezaba a refrescar con su olor de otoño los ocasos de septiembre, y al llegar de nuevo a su casa sintió una sensación de paz.

El rostro de Corónide fue poseído, empero, por la melancolía. Alejada de las tierras en que había florecido su amor con Apolo, sintió que aquella vuelta a casa era el presagio de un abandono. Con el paso de los días comprendía que, al lado de un dios como Apolo, no tenía ninguna posibilidad de prosperar. Su belleza se iría marchitando con la cadencia de los años, y el dios la contemplaría como un objeto efímero, asediado por el tiempo.

Este sentimiento de mortalidad creció en el interior de Corónide como una obsesión permanente que se agravó todavía más cuando percibió que en el interior de su vientre la vida empezaba a mostrarse. Iba a tener un hijo de Apolo, pero nadie la creería, ni siquiera su padre. Poco a poco la soledad fue cercando a la muchacha, que, casi abandonada por el dios, decidió hablar con su padre.

Con tacto, acariciando las palabras para que Flegias no sospechase nada, Corónide revivió ante él su amor por Isquis, el muchacho de Larisa. No necesitó mucho tiempo para llevar a su padre al terreno que ella quería. Al contrario, complacido por lo que creía un rasgo de madurez de su hija, Flegias aceptó aquella boda que, por lo demás, no suponía más que ventajas de todo tipo. La

alianza con la casa real de Larisa aportaría tranquilidad y poder a la casa de Flegias.

Élato también aceptó de inmediato, e Isquis, enamorado sinceramente de Corónide, creyó que aquella boda era un salvoconducto hacia la felicidad. Sus ojos se llenaron de luz al contemplar de nuevo a la muchacha y al imaginar que, en apenas unos días, la haría su esposa.

Todo se hace deprisa. Las alianzas matrimoniales que los padres consideran ventajosas casi nunca se dejan al albur del tiempo, pues éste, con su discurrir, sólo puede desbaratar lo que está ya seriamente atado por la dura soga de la costumbre. La boda se celebraría de inmediato.

Corónide pareció relajarse de nuevo y una somera calma, una sonrisa que volvía a parecerse a la de antes, comenzó a diluir la inquietud de los rasgos de su rostro. La rapidez de la boda evitaría de momento el problema de su embarazo; con un poco de habilidad, aquel hijo que crecía en su vientre sería fácilmente atribuido a Isquis y, con ello, el sosiego acabaría por hacerle olvidar que durante unas horas había sido la amante de un dios.

Sólo su madre parece preocupada. Observa a su hija discretamente, contempla un punto de inquietud en su semblante y, sobre todo, percibe, sin saber del todo la razón, que hay algo en la belleza de su hija que se ha marchitado para siempre. Nada lo evidencia; ni los gestos, ni las palabras, ni las dudas que, sin fuerza, parecen a veces asaltarla. Mas hay algo que ha cambiado; quizá algo que ahora está en su rostro sin haber estado antes; quizá algo que ahora no está, habiendo estado antes.

Una noche se acerca a ella cuando todos, después de las tareas de preparación de la boda, duermen en la casa. No se sorprende al ver a su hija contemplando absorta la luz cálida y atrayente del fuego de la chimenea.

Corónide no la oye llegar, y un súbito y débil estremecimiento parece tocarla un instante cuando ve que se acerca y la atrae hacia su pecho.

–Dime, hija, ¿qué es lo que ensombrece tu felicidad? Puedes disimular ante todos, intentar que tu alegría deslumbre a tu padre y a tu prometido. Sin embargo, yo sé que hay algo que está hiriendo tu corazón. Dímelo. Contármelo sólo traerá paz a tu alma.

Corónide mira a su madre con una honda tristeza. Por un momento cree que las lágrimas van a inundar su rostro y, con todas sus fuerzas, trata de evitar que el peso que lleva sobre sus hombros la incline del todo ante la mirada de su madre. Pugna, muerde sus labios levemente, aprieta los puños clavando sus uñas en las líneas de su mano, mas todo es en vano. El sufrimiento que por dentro la consume se extiende por todo su cuerpo como el halo maligno de una fiebre y, repentinamente, toda ella se derrumba: las lágrimas fluyen; un intenso temblor posee sus miembros; no puede articular palabra alguna y, por fin, la tensión que la ha entumecido por dentro desde la noche en que amó y fue amada por Apolo, se derrama sobre el cálido pecho de su madre.

Siente su calor. Nota cómo su angustia va cediendo poco a poco, como si el cuerpo de su madre la absorbiera. Entonces incorpora su cabeza, seca sus lágrimas con el dorso de las manos, besa con calma las mejillas de su madre y habla.

Durante unos minutos su relato fluye con fuerza, sin nada que lo obstaculice ni lo discuta. Habla, y con cada palabra parte de su ansiedad se diluye, y por la habitación vuelan los sentimientos y se amansa la fiera del desasosiego. La madre escucha sin decir nada, dejando que su hija se libere de esa pesada carga que ha agobiado su vida desde que partió con Flegias hacia el Pelopo-

neso, pero su corazón late con fuerza y la preocupación se apodera de su rostro.

–Los dioses tienen demasiadas cosas en que pensar –le dice–. Quizá en estos momentos Apolo haya olvidado ya aquella noche en que yació contigo en las tierras de Epidauro. El tiempo se dilata sin límites en los recuerdos de los dioses y, con frecuencia, lo que ocurre en una noche es apenas un instante para ellos, un instante que se disuelve en un océano sin costas. Bendigo tu boda con Isquis, y admiro tu entereza y tu valor. Apolo no volverá, hija mía, y, aunque lo hiciera, tu naturaleza de mortal acabaría por convertirte en una anciana, mientras que a él le sonríe una juventud eterna.

Corónide mira a su madre con el agradecimiento reflejado en todo su rostro; se acerca a ella; la besa a la vez que abraza sus rodillas y deja que su cabeza descanse sobre ellas. Cierra los ojos, respira hondamente mientras la calma inunda su cuerpo y su mente igual que una lenta marea, imperceptible y profunda, que, poco a poco, colma de agua limpia la rada de un puerto anegado hasta entonces por aguas plagadas de residuos.

La mujer contempla a su hija y nota sobre sus rodillas el peso del sosiego. No quiere levantarse para no despertarla ni perturbar el sueño reparador que la posee. Intenta relajarse, echa su cabeza hacia atrás con los ojos entornados y la preocupación reflejada en las arrugas de su frente. Un dios es un amante peligroso y ella sabe bien que, temprano o tarde, volverá para reclamar el placer que ya le ha brindado el cuerpo de su hija. Mientras va cerrando los ojos, dispuesta a dormir en aquel sillón sobre el que también duermen las preocupaciones de su hija, ve la hermosa silueta de una corneja posada en el poyo de la ventana. Sus plumas blancas, inmaculadas como la nieve, refulgen con la luz de la luna. El sueño la

vence a la vez que, no sabe si dormida ya o despierta, ve cómo el ave alza su vuelo entre las sombras de la noche.

En Delfos el sol comenzaba a iluminar los rincones del valle. Las corrientes de los manantiales que bajan desde el Parnaso van destellando con los primeros haces de luz, los árboles se encienden y los sonidos de la vida comienzan a romper el silencio de la noche. Apolo, con su rostro iluminado por la luz del sol, una luz que le complace, con la que se identifica desde los días de su nacimiento en Delos, la brillante, contempla a una mujer que está bañándose en el estanque de la fuente Castalia. Es la pitia, elegida por sus sacerdotes cretenses entre las mujeres de las antiquísimas servidoras del oráculo de Temis. Ella es quien transmite a los mortales sus vaticinios, quien entra en trance al ser poseída por su espíritu, quien deja caer desde su boca la verde espuma nacida de las hojas de laurel trituradas por sus dientes.

Apolo contempla el baño purificatorio de la mujer con el pecho henchido; en muy poco tiempo su oráculo de Delfos se había convertido ya en una referencia religiosa para muchos hombres de todas las regiones de Grecia, y en poco tiempo más llegaría a ser el lugar de culto más importante de la tierra.

Mientras se regocija observando los símbolos de su poder, un hombre fuerte, enorme, con una piel de león sobre sus hombros, avanza por el camino que serpentea hacia la fuente Castalia. Tiene el rostro ensimismado y los pies cansados por el esfuerzo del camino; en sus ojos parecen adivinarse los reflejos de mil batallas.

Apolo lo ve y, casi sin darse cuenta, sus sentidos se agudizan; la tensión llena su cuerpo. Lo observa sin hacer nada, sin emitir ninguna señal que pueda ser captada por

la pitia, y espera en guardia que los acontecimientos hablen por sí mismos.

El hombre pasa junto a la fuente sin reparar en la mujer que, rodeada de sirvientas, acaba de salir del agua. Sube por el camino que conduce al recinto sagrado del oráculo y ya en las puertas grita:

–Soy Alcides, hijo de Anfitrión y Alcmena[89]. Quiero consultar a vuestro dios y comprobar por mí mismo si es tan sabio y poderoso como dicen.

Uno de los sacerdotes se acerca, receloso ante las palabras que acaba de pronunciar el forastero.

–Tendrás que esperar tu turno, extranjero –y mientras habla ve cómo los ojos de aquel hombre descomunal, de fuerza extraordinaria, se encienden con la luz de la furia.

–Nadie hace esperar a Alcides. Me hallo en una encrucijada a la que me han llevado mis actos gloriosos y el odio de Hera, la vengativa esposa de Zeus. He cometido actos horribles enloquecido por ella y debo conocer qué debo hacer en el futuro. Ordena a tus sirvientes que preparen el oráculo y atiende mi petición inmediatamente. Si no lo haces te arrepentirás, anciano.

El sacerdote sopesa la situación e intenta en su respuesta medir las palabras, pues algo en el rostro y en el porte de aquel hombre lo inquieta hondamente. Después de unos segundos, por fin, contesta.

–No violentes nuestras costumbres y nuestras reglas. La pitia está purificando su cuerpo con el agua del manantial sacro. Cuando se siente sobre el trípode sagrado, símbolo de este oráculo, veremos si el dios está dispuesto a contestar tus demandas. No siempre Apolo accede a revelar los misterios del futuro.

Alcides tensa sus músculos, coge una flecha y la pone en la cuerda de su arco. La madera del arco cruje

89. Alcides es, según la mayoría de los mitógrafos, el nombre originario de Heracles o Hércules. Probablemente es un nombre relacionado con la palabra griega *alké*, 'fuerza'. En el transcurso de esta accidentada visita a Delfos (o quizá de otra posterior, pues las fuentes que se refieren a Heracles varían constantemente) cambió el nombre de Alcides por el de Heracles, 'Servidor de Hera'. Probablemente no sabía todavía que su verdadero padre era, en realidad, Zeus.

con la extrema tensión que los brazos del hombre le transmiten y la flecha está a punto de partir hacia el cuerpo del sacerdote.

–Saquearé este lugar, me llevaré el trípode sagrado y fundaré mi propio oráculo –brama–. Vuestro dios no será capaz de protegeros en este trance en el que os veis después de haber deshonrado a Alcides, el hijo de Anfitrión.

Sus dedos se aflojan sobre el astil de la flecha que, libre, parte hacia el cuerpo del aterrorizado sacerdote. Mas entonces un viento extraño, como un soplo que durara sólo un instante, desvía de su trayectoria la saeta, que, sin rumbo, se destroza contra una enorme roca.

Apolo se muestra ante los ojos de Alcides, que parece estar poseído por el desconcierto. Pero es sólo un momento porque, con el rostro descompuesto por la rabia, incapaz apenas de contenerse, se lanza contra el dios con la furia de una fiera.

Quién puede saber lo que hubiera ocurrido en un combate entre Heracles y Apolo. Ambos tenían armas poderosas y la determinación irreflexiva propia de la juventud. Pero, repentinamente, cuando el terrible encuentro parecía inevitable, un rayo cayó entre los dos combatientes, paralizándolos por un momento con su luz cegadora. Zeus, el padre de ambos, preocupado por las consecuencias de aquella lucha y previendo otras, más duras, que habrían de venir, les ordena detenerse y les advierte de que fulminará con su terrible rayo a cualquiera de los dos que no acate su orden. Ambos le obedecen.

Por este lance Alcides supo de boca de la pitia que su nombre habría de ser Heracles, «el servidor de Hera», y que su destino era enfrentarse con doce trabajos que pondrían a prueba la fuerza de sus brazos y de su espíritu. Apolo, por su parte, vio cómo su padre Zeus lo confirmaba al frente del oráculo de Delfos y lo proclamaba,

para siempre, heraldo del futuro. Los dos hermanastros no volverían a enfrentarse; al contrario, se ayudarían mutuamente en los trances decisivos que se avecinaban.

Apolo ve cómo Heracles se aleja de Delfos. Sabe que el futuro que le aguarda está lleno de fama, pero también de sufrimiento, y desde el fondo de su corazón compadece a ese hombre colérico cuya vida será una continua prueba. Mira de nuevo a su alrededor intentando extraer la paz que emana del paisaje de Delfos; le tranquiliza ver el valle, a los hombres afanándose en sus tareas cotidianas, los animales de carga, los rebaños, las bandadas de blancas cornejas, cuyas voces hacen eco entre las grandes Fedríades.

Fija su vista en ellas; le gusta observar su vuelo, sus juegos en el aire, y oír sus voces erráticas. Contempla sus siluetas blancas contra el oscuro color de los olivos que, como un lienzo de fondo, las resaltan. Sin darse cuenta, su atención se fija en una de ellas, alejada del resto de la bandada. Emprende un vuelo directo, como el de una flecha, y en un instante abandona el valle y se acerca hacia la roca que le sirve de asiento. Hay algo de extraño en la actitud solitaria del ave, algo que capta por completo la atención del dios: la corneja vuela con ansia, agita sus alas con toda la rapidez que le es posible, como si la urgencia la poseyera.

El ave revolotea en torno al dios y, sin dejar de mover sus alas, le cuenta una terrible noticia: desde el alféizar de una ventana ha oído que Corónide ha entregado su amor a un joven de Larisa.

–En unos días –dice la corneja– se celebrarán los esponsales.

Apolo siente la sangre golpeando sus sienes como el martillo de un herrero[90]. Se muda el color de su rostro y sus manos se crispan, poseídas por una extraña rigidez.

90. Véase para todo este episodio Ovidio, *Metamorfosis* 2.600 y ss.

De un salto se pone en pie mirando a la corneja, mensajera de un mal que hubiera sido mejor no conocer, y, clavando en ella sus ojos de fiera, le dice:

–¿Esperas quizá un premio por haberme servido de cruel mensajera? Más te hubiera valido callar, mantener el secreto de esa boda que me anuncias. Eres mensajera de malas noticias, de un agüero que no deseaba conocer. Aquí tienes tu premio.

Entonces, las plumas del ave se tiñen repentinamente de negro, abandonando para siempre el níveo color que las caracterizaba. A la vez, su canto se transforma en graznido, y un eco sonoro como el llanto de un espectro se extiende por el valle de Delfos.

Hirviendo de cólera, coge Apolo su arco y se lanza, como la pica disparada por el brazo de un gigante, hacia Tesalia. Corre el dios mientras piensa en la muchacha que estuvo debajo de su cuerpo en la noche de Epidauro; vuelven a su recuerdo los aromas de aquella madrugada, las sensaciones que, durante algún tiempo, creía olvidadas para siempre. No intenta pensar, no quiere aceptar los fogonazos de su conciencia, que le muestran el destino imposible de la muchacha, no acepta que es injusto su arrebato de cólera, igual que ha sido injusto su olvido. Por un instante parece comprender que Corónide no puede vivir con la perspectiva de ser la amante de un dios para siempre, la esclava, más bien, de los deseos repentinos y efímeros de un inmortal que acabará abandonándola. Casi se conmueve cuando, tras hacer el esfuerzo de recordar, el rostro de la muchacha aparece ante él con la misma expresión de delicada ternura que tenía aquella noche suave y dulce de Epidauro.

La mente de Apolo desecha tales sentimientos, que, en esos momentos, identifica con la debilidad. Él es un dios inmensamente poderoso, el dios capaz de desafiar a Heracles y de vencer a la monstruosa Pitón, y, sin embar-

go, en algún lugar de Tesalia, un muchacho insignificante, un jovencito sin nombre, un mortal cuya vida será apenas un suspiro, gozará del cuerpo de su efímera amante. Los celos lo vencen; el sentimiento de venganza lo domina; no piensa en la justicia; el pensamiento, la razón, la piedad escapan de Apolo.

Mientras se lanza hacia Larisa, Corónide es ya la esposa de Isquis. Una vez celebrada la boda, el amor parece haber surgido hondamente en el sentimiento de los dos jóvenes, que, ajenos, se entregan al disfrute de esos primeros días en los que el goce de su amor no les está ya vedado. Corónide sabe que en su vientre la vida está latiendo, y algunas veces nota cómo su sentimiento está escindido entre el amor por el hijo que crece dentro de ella y el recuerdo del abandono de su padre. Contempla el rostro de Isquis, ignorante de que su mujer ha sido amada por un dios, y en lo más íntimo de sus emociones agradece su bondad, su amor de mortal.

–Los dioses nos envidian –le dice–. Nos envidian porque somos mortales. Cada instante de nuestra vida puede ser el último, y, sabiéndolo, nos aferramos al tiempo que nos toca vivir con la fuerza de un náufrago que, asido al cabo salvador, lo sujeta con una fuerza desconocida incluso por él mismo.

Isquis la contempla con el rostro lleno de admiración y de ternura. Parece notar un leve temblor en el pecho de su esposa cuando le oye decir:

–Nunca nos amaremos como en este momento; nunca te pareceré tan hermosa como te lo parezco ahora, ni tú me volverás a mirar con los ojos de este instante. En ser mortales está nuestra maldición, pero también nuestra grandeza.

Mientras pronuncia estas palabras las lágrimas pugnan por desbordar la costa de sus ojos, como una ola ten-

dida y suave, pero incontenible. No sabe la causa de su repentina melancolía ni el origen del amor, profundo y dulce, que siente por su esposo. Él la contempla con calma a la vez que se levanta despacio de su silla, se dirige a ella y la abraza con fuerza y con ternura, como queriendo atrapar ese segundo efímero, perdido en el estrecho cauce de una vida mortal.

Se estrechan en un abrazo silencioso en el que sólo hablan el deseo y la esperanza. Aspiran el olor de sus cuerpos, entrelazan las manos y las piernas. Sus labios se encuentran, se besan, se muerden con un punto de ansiedad, como si ambos se hubieran encontrado con el peso del tiempo. Sus jóvenes cuerpos laten tibios en la pequeña habitación de la casa de Isquis mientras fuera, en los campos de olivos que rodean Larisa, un viento extraño, repentino, un viento sin origen ni destino, agita las ramas de los árboles y envuelve en remolinos de tierra y hojarasca el cálido atardecer de aquel día aquietado. Algo externo, desgajado de la naturaleza, envuelve ese viento súbito que sólo azota un hilo del valle, como una serpentina perdida en el patio de un palacio.

Súbitamente Corónide percibe algo, apenas un vestigio, un levísimo indicio de lo que está a punto de suceder. Separa su rostro del pecho de su esposo, que, ajeno a todo, no ve la extraña luz que parece deshacer la tarde. Ella busca con sus ojos la razón de aquella inquietud que colma su pecho y, aunque todavía no ve nada, sabe que el brillo que parece fijarse a las paredes de la habitación no lo produce la luz del ocaso.

Se pone en pie, espera tensa mientras Isquis, inquieto, rodea con su mirada el pequeño mundo de aquella alcoba en la que todo ha sucedido para él. No es capaz de percibir nada extraño, salvo aquella luz anómala y un siseo suave, casi delicado, que, sin saber por qué, le

recuerda al de las hojas de un matorral mecidas por el viento. Mira a Corónide con rostro inquisitivo, como si fuera a preguntarle la razón de aquel fenómeno inexplicable que sólo allí parece suceder. Entonces ella, definitivamente angustiada, le mira a los ojos y le grita:

–¡Vete, sal de esta habitación y no dejes de correr! ¡No pares, no mires...!

Pero es tarde. Isquis, con la boca abierta, todavía intentando preguntar lo que sucede, tiene en el pecho clavada una flecha que no parece hecha por ningún hombre, dorada, luciente, mortífera. Brota la sangre de su herida, y con ella, mana también, en un hilo, el hálito de su corta vida.

Corónide ve por primera vez a Apolo, delante de ella, aún el arco vibrando en su mano. Su rostro es duro, y en su porte nada le recuerda a la ternura que en la noche de Epidauro parecía envolverlo por completo. Con lágrimas en los ojos contempla el cuerpo infortunado de Isquis, ya exangüe, y dirige sus brazos, en gesto suplicante, hacia Apolo. Ve que ya hay otra flecha sobre el hilo del arco que, con un leve crujido, se tensa de nuevo. Una extraña tranquilidad, una resignación pesada y dulce, parece aplastarla. No abre la boca, no suplica, sólo mueve algún músculo de su rostro para expresar al dios su íntimo desprecio.

Tampoco Apolo habla. Tiende el arco, cuyos extremos se doblan, y dispara la infalible flecha que, en un instante, atraviesa el pecho de la muchacha. Ella, herida de muerte, cae al suelo. Con sus últimas fuerzas se arranca del pecho el metal y riega con su sangre sus miembros moribundos. Pero antes de entregar la vida al reino de las sombras, mira al dios y habla:

–Hubiera podido seguir pagándote mi culpa. Hubiera podido amarte cuando tú me lo pidieses, pues nada

puede impedir que un dios se alce con sus deseos. Mas ahora ni siquiera podré dar a luz a tu hijo. Nos matas a los dos. A los dos, inocentes y...

No pudo decir más. La helada noche vidrió sus hermosos ojos y el frío de la muerte penetró en su cuerpo.

Apolo contempla su obra: los cuerpos de los jóvenes esposos están juntos, tocándose casi, como si en un último esfuerzo hubieran intentado unirse también al otro lado de la vida. El dios no siente placer, ni siquiera calma. Su acto le parece, de repente, una cruel e injustificada venganza. El bárbaro colofón a un amor imposible.

Tarde se arrepiente de ese castigo desmedido y, lleno de un dolor que nunca había conocido, se da cuenta de que ninguno de los dos muchachos muertos había cometido falta alguna contra él. Se odia a sí mismo, odia al ave que le provocó su cólera, odia las armas mortíferas que en sus manos le parecen ahora mucho más salvajes que la propia Pitón. En un gesto impensado se arroja sobre el cadáver de Corónide intentando dar calor a sus miembros inmóviles, la toca, la besa, recurre a todo su poder para devolverle la vida, pero todo es inútil; su poder es banal ante el misterio de la muerte. Entonces abraza de nuevo su cuerpo, hondamente, como si todo el tiempo que él tiene pudiera tenerlo también ella, e intenta así ofrecerle unas exequias miserables.

Mas una idea cruza por su mente. Es sólo un fogonazo, una imagen súbita pero clara, como un golpe de viento que hace dar guiñadas a una nave. Contempla el cuerpo de Corónide y percibe que dentro de él la vida de su hijo late todavía. Es apenas un rumor, un hilo a punto de romperse. Entonces decide salvar la vida de aquel hijo infortunado que, sin haber nacido aún, lucha por mantenerse vivo en el seno de su madre muerta. A duras penas puede soportar el dios la idea de abrir el

vientre de la madre, un vientre amado, besado por él en una noche casi perdida ahora en un recodo del tiempo. Antes de utilizar el cuchillo, entre sollozos que no le producen lágrimas, se inclina sobre el vientre de Corónide y escucha cómo palpita el corazón de su hijo. Fortalecido por la certeza de esa vida, hunde el cuchillo en la carne[91].

Con el pequeño cuerpo envuelto en jirones del propio vestido de su madre, corre Apolo hacia el monte Pelión sin dejar de hablar a su hijo:

–Crecerás –le dice– crecerás y salvarás de enfermedades a muchos cuerpos mortales. Incontables hombres y mujeres te deberán la vida. Quizá pueda yo así reparar la desgracia de la que naciste.

Llega Apolo al monte Pelión y se dirige a una gruta de sus laderas. Es la gruta en la que vive Quirón[92], el centauro, el sanador, el experto cirujano. Mirándolo serio a los ojos, el dios le entrega a su hijo y le ordena:

–Edúcalo. Enséñale todo lo que sabes.

Apolo pasó días enteros dando vueltas a los acontecimientos que su deseo, su irreflexión y su cólera habían provocado. Pensó en abandonar el arco y las flechas que, en los instantes de ciego furor habían segado la vida de dos seres inocentes. En esos días tristes que siguieron a la muerte de Corónide recordaba con frecuencia a Isquis, al que apenas había tenido en cuenta durante toda la refriega y al que había matado simplemente por despecho, por ciega rabia. No podía ahora, pasados ya algunos días, evocar su rostro, tal era el desprecio con que había tratado al joven esposo de su frustrada amante.

Durante mucho tiempo, tumbado sobre los frescos bosques del Parnaso o encaramado en las alturas de las ro-

91. Este hijo de Apolo y Corónide se llamaría Asclepio (Esculapio para los romanos) y sería un experto cirujano. Con el tiempo fue considerado el dios de la medicina, y su afán por salvar vidas habría de hacerle perder la suya. Salvado de la muerte por lo que hoy llamaríamos una cesárea, la primera cesárea, es el centro de una leyenda que desarrollaré más adelante.

92. Quirón es el más conocido de los centauros. Es una excepción dentro de estos seres pendencieros y violentos caracterizados por la brutalidad. Hijo de Crono, es por tanto de la misma generación que Zeus. No sólo fue maestro de Asclepio; también enseñó todo lo que sabía a Jasón, Aquiles y, según algunas fuentes, al propio Apolo. Entre sus conocimientos estaba el de la cirugía, pero también era un experto en filosofía y música, así como en el arte de la guerra.

cas de Delfos, Apolo reflexionó sobre la injusticia con que se había conducido y meditó profundamente las consecuencias que había provocado su pasión excesiva, sus celos, su deseo de demostrar todo su poder. Durante días intentó buscar una salida para no volver a sentirse atrapado en aquella violenta espiral completamente irreflexiva, hija de la pasión y no de la razón; del desequilibrio y no del equilibrio emocional. Entonces, como fruto de todas aquellas horas de recuerdos penosos y de pensamientos esquivos, Apolo supo que todo camino hacia el conocimiento, hacia la paz personal y hacia la justicia debía de empezar por uno mismo; por el conocimiento de uno mismo.

Aquella idea se convirtió casi en una obsesión, como si fuera la clave de un enigma, la llave dorada de un palacio. Bajó de las rocas Fedríades y se puso delante de la entrada del magnífico templo de Delfos. Inspiró a uno de sus sacerdotes cretenses las palabras que para siempre debían adornar la puerta de aquel santuario que ahora veía con ojos nuevos: ΓΝΩΘΙΣΑΥΤΟΝ, «CONÓCETE A TI MISMO». Supo con toda certeza que aquellas palabras no se borrarían nunca de su mente.

Fijó su atención en la lira que, tiempo antes, había conseguido de su hermano Hermes[93], y evocó con placer su dulce sonido. Tomó la lira en sus manos, acarició la suave textura del caparazón y pulsó despacio, casi con miedo, una de las cuerdas. El sonido le invitó a seguir y, en poco tiempo, la música que surgía de aquel instrumento prodigioso inundó los valles y bosques del Parnaso. Como si una brisa desconocida, cálida y amable, inundara todos los rincones de la montaña, rozando a su paso rocas y animales, árboles y personas, la música de Apolo voló por todas partes, seduciendo con su armonía a bestias y ninfas. Algunos hombres, pastores y viajeros, contaban en las tabernas de los mercados que aquel día

93. Véase el capítulo dedicado a Hermes (pp. 222-226 *supra*).

Apolo. *Sobre el fondo de un vaso de cerámica, Apolo es representado con dos de sus atributos más característicos: una corona de laurel alrededor de su cabeza y una lira. Delante de él, una corneja, el ave que caracteriza su oráculo en Delfos.* V. figura 11.



habían oído una música que no era humana, que invitaba a la paz y a la reflexión.

El propio Apolo se sintió sorprendido al escucharla y comprendió que tenía un talento natural para extraer hermosas melodías de aquel instrumento oscuro y enigmático. Se sentó sobre el suelo del bosque, inclinó la cabeza intentando esconder sus remordimientos y sus pesares detrás de la música que sus propios dedos producían, cerró los ojos y siguió tocando sin parar, hasta que una especie de bálsamo embadurnó de calma sus recuerdos, como si unos brazos desconocidos le ayudaran a sostener el peso de la vida. Pensó en la carga de la inmortalidad y comprendió su gloria y su desgracia; apenas era más que un jovencito engreído, petulante, con la arrogancia propia de quien se siente poderoso e inmortal. Mas ahora, agobiado por los desengaños y, sobre todo, por la conciencia de haber actuado con injusticia y crueldad, se

sentía vulnerable, débil, y hubiera dado parte de su inmortalidad por encontrar una palabra de consuelo, una mirada amiga que le hiciera aferrarse a la vida igual que lo hacían los mortales, cuyo tiempo estaba limitado por fuerzas que nadie podía dominar.

Cesó de tocar y recostó su cuerpo en el suelo. Dejó que los recuerdos inundaran su mente, complaciéndose en ellos. Intentó concentrar toda su capacidad en la victoria sobre Pitón, en su templo de Delfos y en el poder que le reconocían mortales e inmortales, en la victoriosa disputa con Heracles, a quien no había bastado su fuerza prodigiosa... mas era inútil. Todo palidecía ante los rostros de Dafne y Corónide, sus dos amores mortales e imposibles. Las voces de aquellas muchachas, injustamente barridas de la vida por un infame sentimiento de superioridad y un incontrolable deseo de placer, golpeaban su mente como un ariete incansable que, poco a poco, va agrietando el lienzo de una muralla hasta entonces infranqueable.

Tomó una decisión firme y se expresó a sí mismo el deseo de que fuera irrevocable: intentaría conocerse a sí mismo, buscar el equilibrio, moderar los impulsos y desterrar para siempre la arrogancia y la crueldad que habían caracterizado buena parte de los actos de su vida. Levantó los ojos hacia el cielo y, mientras veía volar un águila, el ave de su padre, se prometió hacer más uso de la lira que del arco. Sus armas de guerra, manchadas de sangre, serían eclipsadas por otras nuevas de las que sólo brotaría la pausada calma de la música.

Y con esos pensamientos descansó.

III

La vida de Apolo continuó. La sucesión de los días y de las estaciones formaba para él un escenario casi ficticio, un decorado eterno que el tiempo no desgasta. Pensó mucho en la experiencia que iba acumulando y en los avatares que sin duda le esperaban, y, lleno de determinación y confianza, se dispuso a utilizar la razón frente a los sentimientos, en un intento por olvidar sus desgracias pasadas. La inmortalidad, al menos, le ayudaría a olvidar.

Mas el tiempo pasa despacio para un inmortal. Los días se deslizan lentamente y las horas parecen espacios desiertos en los que el vacío ancla sus raíces. Apolo contemplaba el esplendor de sus templos, las naves repletas de peregrinos que acudían a Delos o a Delfos, y se complacía en escudriñar el futuro de quienes venían a él con la angustia del porvenir. Sin embargo, por más que se empeñaba, no conseguía ver con claridad lo que el futuro le tenía reservado, como si ése fuera sólo un privilegio reservado por las Parcas a los hombres, los seres de un día. Con frecuencia se ensimismaba, intentaba penetrar con su mente el porvenir que le esperaba, los amores que harían que su mente vagara y las victorias que alzarían su nombre por encima de los tiempos. Pero nunca conseguía atravesar la niebla espesa que aparecía ante él cada vez que pretendía contemplar su propio mañana.

Esa realidad cruel, que no le dejaba verse a sí mismo en los días venideros, le impidió defenderse de los sucesos que, de nuevo, habrían de llenar su vida con el ácido dolor de las desgracias.

Una de esas desgracias comenzó durante un banquete de los dioses en el Olimpo. Con frecuencia, en los suaves atardeceres, los dioses se reunían en torno a una mesa llena de manjares. Igual que los mortales, la con-

versación, la ensoñación de la bebida y el recuerdo de días felices llenaba el alma de los inmortales con el suave dulzor de la tranquilidad. En medio de la calma, alardeaban de sus hazañas, de sus amores o de sus inventos.

Aquella tarde primaveral en la que el sol iba poco a poco difuminando con sus rayos las sombras del invierno, Atenea llegó al banquete ufana y orgullosa, pues había conseguido construir con sus propias manos un instrumento musical capaz de rivalizar con la lira inventada por Hermes y utilizada por Apolo. En efecto, con los huesos de un ciervo que ella misma había cazado, la diosa había construido una flauta doble que emitía un sonido dulce y armonioso[94].

Muy pronto encontró un momento para demostrar ante toda la inmortal concurrencia la excelencia de su instrumento, y, en verdad, en apenas unos segundos todos los dioses parecieron complacidos y mostraron su admiración por el talento de Atenea. Sin embargo, algo había en el ambiente que no agradaba a la diosa. Intentó no desconcentrarse y siguió tocando mientras pugnaba por averiguar qué era lo que perturbaba la felicidad que en ese momento la colmaba.

Entonces vio cómo Hera y Afrodita, sus dos rivales de siempre, sonreían más que disfrutaban. Era una risa contenida, pero evidente, y Atenea sintió una profunda irritación y, a la vez, una curiosidad irreprimible por ver qué era lo que causaba aquellas risitas que estaban a punto de arruinar ese momento de triunfo. Siguió tocando esforzándose por no aparentar inquietud, como si no hubiera percibido la sutil burla de sus dos rivales. Mas tan pronto como terminó de tocar recibió la felicitación de todos y, especialmente, de las dos diosas que no habían dejado de sonreír durante todo el concierto.

94. Algunas fuentes nos dicen que el inventor de la doble flauta había sido el sileno Marsias, no Atenea. En todo caso, sea o no el inventor, Marsias, como veremos, es el verdadero (y dramático) protagonista de este episodio relacionado con la invención de la doble flauta.

–Ha sido maravilloso –dijo Hera–. Pocas veces he oído una música tan hermosa.

–No dejes de tocar, querida –añadió la hermosa Afrodita–. No sólo consigues extraer de ese instrumento un sonido delicioso, sino que tienes un aspecto encantador mientras lo tocas.

Atenea agradeció aquellas muestras de admiración, pero receló de su franqueza. Le resultaba imposible creer que aquellas palabras fueran sinceras, pues la rivalidad que desde antiguo existía entre las tres había labrado en sus ánimos un hondo resentimiento. Sus palabras destilaban cinismo y ocultaban la verdad.

Con la intranquilidad reflejada en su rostro, abandonó el banquete, decidida a indagar la razón que había provocado las risas de Hera y Afrodita. Cogió la flauta y partió rápidamente hacia Frigia, un lugar conocido por sus ríos de aguas cristalinas. Enseguida llegó junto a un arroyo de aguas límpidas y contempló su hermoso rostro sobre la superficie. Igual que en un espejo, Atenea se reconfortó al contemplarse. Tomó la flauta entre sus dedos y comenzó a tocar.

Muy pronto comprendió la razón de las risas de Hera y Afrodita. Al soplar, sus carrillos se hinchaban, su frente se arrugaba y todo su rostro tomaba un aspecto ridículo, grotesco. Su belleza se esfumaba cada vez que hacía el esfuerzo de introducir el aire en los tubos de aquel instrumento que, hasta ese momento, la había llenado de orgullo.

Arrojó la flauta lejos, horrorizada por el aspecto que adquiría su rostro al tocarla, y cuando caía sobre el suelo, al otro lado del arroyo, la maldijo con una imprecación que no sólo iba dirigida contra el instrumento, sino contra cualquiera que se atreviera a tocarlo. Sin mirarlo de nuevo, se marchó.

Mucho tiempo permaneció la flauta abandonada al otro lado del arroyo. Oculta entre hierbas y matorrales, los pocos hombres, viajeros y pastores, que pasaron por allí no se fijaron nunca en aquel instrumento musical que había sido creado por una diosa. Sólo un ser extraño reparó en ella.

Su nombre era Marsias, un sileno que formaba parte del cortejo danzante de Cibeles y Dioniso. En su juventud había sido un sátiro[95] pujante y festivo, pero también un sabio consejero. Desde siempre había sido aficionado a la música y al canto, y muchos bosques de Frigia, su patria, habían sentido alguna vez el armonioso canto de Marsias entre las brumas de las madrugadas o las sombras de la noche. Ahora, en su vejez, su cuerpo se había deformado y su rostro se parecía más al de un anciano lúbrico al que sus fuerzas empiezan a traicionar. Su nariz se había ido achatando y su mirada recordaba a la de un buey, inexpresiva y resignada. Su barriga había crecido desmesuradamente y, sobre todo al sentarse o inclinarse, cubría con sus pliegues su enorme pene, ya no tan erecto como antes. Cabalgaba a duras penas sobre el espinazo de un burro, agarrado con fuerza a las cerdas de sus crines para intentar mantenerse encima del animal, pues sus constantes borracheras le habían llevado a un estado de permanente inestabilidad.

Marsias acompañaba a Cibeles[96] y a Dioniso en sus frecuentes viajes, aunque a su edad había pensado ya en retirarse a un rincón tranquilo de alguno de los bosques de Frigia, donde esperaba poder pasar la vejez alejado de las mofas de las crueles ninfas, en otro tiempo complacientes.

Una noche, alejado del claro en que el cortejo de Dioniso descansaba, vagaba melancólico entre las sombras nocturnas, meditando en silencio las palabras con

95. Los sátiros, en general, son genios de la naturaleza. Con su apariencia animalesca representan, como los centauros, los aspectos ocultos, irracionales, festivos o terribles, de la naturaleza, y, también, la fertilidad de ésta. Nunca fueron «humanizados» por completo, por lo que su aire era un tanto extraño, con rasgos animales y humanos entremezclados. En un primer momento fueron representados de forma parecida a los centauros, con una parte inferior del cuerpo de aspecto equino. Sin embargo, acabaron por parecerse más a la figura de un macho cabrío. Siempre llevaban una larga cola, parecida a la de un caballo, y un enorme pene permanentemente en erección. Pasaban buena parte de su vida bailando y bebiendo con Dioniso, y persiguiendo, con su pene sobrehumano siempre preparado, a las bacantes (mujeres que formaban parte del cortejo de Dioniso/Baco) y a las ninfas, que no siempre eran víctimas reacias de sus embestidas sexuales. Con el tiempo, su aspecto se fue humanizando y, poco a poco, fueron perdiendo parte de su naturaleza animalesca: sus miembros inferiores se hicieron humanos y sus cascos o pezuñas se transformaron en pies. Cuando los sátiros envejecen reciben el nombre de silenos.

96. Marsias se había apiadado del sufrimiento que provocó en Cibeles la muerte de Atis. En realidad, la re-

lación de Cibeles con Atis constituye la parte fundamental de su mitología. Según nos cuenta Diodoro de Sicilia en su *Biblioteca Histórica*, 3. 59, cuando Cibeles llegó a la flor de la edad se enamoró de un joven llamado Atis. Se unió sexualmente con él y quedó embarazada. Entonces se dirigió al palacio de sus padres, que la habían abandonado de pequeña en el monte Cíbelo, de donde deriva su nombre. Éstos, arrepentidos, la acogieron. Su padre, sin embargo, al enterarse de que no era virgen y que, además, estaba embarazada, ordenó matar a Atis y a las nodrizas que habían criado a Cibeles, y arrojó sobre la tierra sus cuerpos insepultos. Parece que entonces Cibeles se volvió loca de amor por el muchacho y de pena por las nodrizas, y se lanzó a través de aquellas tierras, sola, llorando sin cesar. Marsias se apiadó y la acompañó voluntariamente, vagando con ella por las tierras de Frigia. Juntos se encontraron con Dioniso.

que pediría a Cibeles y a Dioniso su libertad. No quería ofender a aquellos dos dioses poderosos, pero deseaba sobre cualquier otra cosa el sosiego de la soledad. Su aspecto era grotesco, y su enorme pene no atraía ya a las jóvenes ninfas, pendientes de los favores de los sátiros. Recordaba la alegría que había presidido su vida, las continuas borracheras, las primaveras alocadas en las que no era capaz de reconocer ni siquiera el rostro de las mujeres que se despertaban junto a él con los primeros rayos del sol..., pero ahora no le atraía aquella vida de fiesta permanente. Se sentía abandonado, solo, viejo.

Ensimismado en estos pensamientos, se tumbó a la vera de un arroyo de agua fresca y cristalina; inclinó su cuerpo y bebió con calma, saciando su sed y saboreando aquel momento de efímera tranquilidad. Al apoyar sus manos en la orilla, sintió el suave tacto de algo que no era un trozo de rama desprendida de algún árbol. Lo cogió y lo acarició perplejo, preguntándose lo que era; parecía labrado por las manos de un hábil artesano, pulido con esmero. Entonces reparó en los orificios que, a lo largo de todo el objeto, parecían taladrarlo sólo por una parte. Instintivamente se lo llevó a la boca, lo olió, lo chupó y, finalmente, introdujo entre sus labios lo que parecía una boquilla, una pequeña depresión en el ángulo que formaban aquellos dos tubos al unirse. Y sopló.

Marsias percibió atónito el sonido que emitía aquel objeto. Suave, como un doble silbido afinado en dos octavas. Sopló de nuevo, con calma, cambiando la posición de las yemas sobre los agujeros taladrados en los dos tubos, y comprobó que, a medida que los dedos cubrían uno u otro orificio, las notas cambiaban en una sucesión melódica que le pareció completamente deliciosa.

De repente, Marsias recuperó la confianza en sí mismo y vio en el sorprendente instrumento el camino



Sátiro y bacante. *Sobre este vaso de cerámica ateniense de figuras negras, el artista representó la danza de un sátiro y una bacante, miembros obligados del cortejo del dios Dioniso, un dios que la tradición científica moderna ha opuesto por completo, sin demasiada base, a Apolo.*

por el que podía recuperar la atención de quienes casi lo habían olvidado. Aquella especie de flauta doble, perdida por su inventor en la orilla de un río, haría que volviese a ser el centro de atención en las fiestas y procesiones de Dioniso.

Volvió al claro donde todos dormían. Recostados sobre el blando pasto, los integrantes del cortejo del dios del vino y de la fiesta descansaban complacidos, con el destello de los pasados excesos reflejado en sus rostros. Era muy temprano, pero las primeras luces del alba parecían teñir ya de rosa la línea del horizonte, y algunos haces de luz recién nacida penetraban entre las ramas de los árboles. La calma del momento era completa, y sólo el canto de algunos pájaros madrugadores violaba tímidamente el profundo silencio que dibuja siempre la frontera entre la noche y el día. Marsias se sentó en el centro de aquel desordenado campamento y comenzó a tocar despacio, recreándose en una melodía suave y dulce, apropiada para el tránsito entre dos mundos reales: los sueños y la vida.

El sonido de la doble flauta se difundió por todo el bosque, serpenteó entre las quebradas, los claros y las montañas, y todo ser vivo que estuviera durmiendo experimentó un delicioso despertar. Poco a poco, sin saber todavía si estaban dormidos o despiertos, las líneas melódicas que Marsias tocó con la doble flauta llenaron de paz y de belleza aquel amanecer claro sobre los bosques de Frigia.

Al momento, todos los que se iban despertando dirigían sus ojos atónitos hacia el lugar del que parecía nacer aquel sonido dulce y armonioso. Marsias seguía tocando, consciente de su triunfo, con el pecho henchido por aquel repentino protagonismo que le devolvía una casi olvidada felicidad: el recuerdo de su juventud. El

propio Dioniso, con el asombro dibujado en su rostro, no se atrevió a pronunciar una sola palabra, sino que, seducido por el dulzor de aquella música, permaneció en silencio, con todos sus sentidos en guardia, con el deseo profundo de absorber aquel manantial de hermosas notas por todos los poros de su cuerpo.

Cuando Marsias dejó de tocar, todos se acercaron admirados. Ninfas, bacantes, sátiros, silenos, toda la caterva, en fin, de seres que siguen a Dioniso, rodearon al viejo con el rostro lleno de admiración y sorpresa. El propio Dioniso rompió el silencio con estas palabras:

–Dime, viejo amigo: ¿de dónde has sacado ese instrumento capaz de emitir melodías de una belleza sin igual?

Marsias no pudo resistir la tentación de agrandar todavía un poco más el protagonismo que acababa de recuperar. Bajando el rostro, llenando sus palabras con un soplo de convincente y estudiada modestia, mintió al dios:

–Yo mismo lo hice, amado Dioniso. Tomé el hueso de un ciervo; lo pulí, lo ahuequé, taladré su superficie para dejar que el aire saliera por ella o fuera retenido por mis dedos, y comencé a experimentar con los sonidos que iban apareciendo. Esta noche he terminado de construirlo y he tocado con él por primera vez con el deseo de agradarte. Me hace feliz haberlo conseguido.

Marsias había logrado lo que se proponía. Aquella especie de flauta abandonada o perdida probablemente por su constructor le había devuelto la atención de todos. Su corazón latía al ritmo de la euforia que produce ganar una batalla.

–Quiero incorporar tu instrumento a mi cortejo, Marsias. Su música habrá de ser la música de las fiestas de Dioniso. ¡Dejaré la lira para que Apolo y sus tristes devotos sigan aburriéndose!

Todos se rieron con Dioniso. Cibeles, con admiración en el rostro, se acercó también al viejo sileno y le mostró todo su agradecimiento con un sonoro beso que llenó su corazón de alegría. Luego, mirando con dulces ojos a Marsias, le dijo:

–Has conseguido sacar a ese instrumento sonidos que yo sólo era capaz de imaginar. Tienes un talento natural con el que ni siquiera los dioses podemos competir. Sigue tocando –le dijo mientras acariciaba su chepa con las manos–. Toca, no nos prives del placer de escucharte.

Marsias siguió tocando mientras todo el cortejo se ponía en marcha hacia otras tierras, hacia otros lugares en los que hacer enraizar los nuevos cultos. Las ninfas y las bacantes observaban con admiración al viejo sileno, que, complacido, bendecía su suerte al haber encontrado aquel instrumento que le había devuelto el favor perdido.

Casi al atardecer llegaron a Celenas, tras haber cruzado el cauce del río Halis. No estaban lejos de Sardes, la hermosa capital de los lidios. En Celenas bebieron agua de las fuentes del río Meandro y refrescaron sus cuerpos en los arroyos que sirven de nacimiento al río Catarrectes[97]. Cuando el sol comenzaba a declinar, detuvieron su marcha y se dispusieron a descansar.

Era un lugar hermoso, flanqueado por suaves colinas cuajadas de vegetación, cuyo verdor contrastaba con el color cobrizo de la tierra. Una brisa suave, nacida del mar, refrescaba los cuerpos y adormecía los sentidos, predispuestos al disfrute que precede al descanso. Todos miraron a Marsias pidiéndole con los ojos que tocara aquella flauta doble capaz de encantarlos. El viejo sileno, complacido por la expectación que despertaba, sacó el instrumento del zurrón que llevaba a la espalda y se puso a tocar.

97. Llamado así por Heródoto (*Historia,* 8.26). En realidad es el río que luego recibiría el nombre de Marsias, en recuerdo de los sucesos que, desgraciadamente, protagonizaría aquí el sileno. Es el primer afluente importante del Meandro por su margen izquierda. El nombre que le atribuye Heródoto se debe, quizá, al caudal de sus fuentes, pues *catarrectes* significa en griego algo así como 'que brota impetuosamente'. En su *Anábasis* (1.2.8), Jenofonte nos informa de que el río Marsias tenía en Celenas una anchura de 25 pies, es decir, unos 7,5 metros.

Sin saber la razón, la melodía que salió de los tubos de la flauta los llenó a todos de una dulce melancolía. En realidad, Marsias estaba transmitiendo con la música su estado de ánimo, dividido entre el placer que le causaba aquella recuperada popularidad y, a la vez, la nostalgia repentina que envolvía su mente. No pudo evitar que lo asaltara la certeza súbita de una juventud perdida para siempre. Su melodía estaba llena de los matices claroscuros que su alma sentía en esos momentos, y todos los que lo escuchaban se llenaron de sentimientos contrarios; la paz y la melancolía se adueñaron de sus ánimos.

Entonces ocurrió algo que selló para siempre el destino del sileno. No lejos de allí, los ecos de esa dulce música llegaron a los oídos de Apolo, que viajaba hacia el norte desde Licia, la tierra de los lobos, la tierra en que su madre complacía su deseo de soledad y de retiro. Ciertamente, Leto apenas se acercaba ya hasta las cumbres del Olimpo, como si haber parido a sus dos hijos hubiera colmado todos sus deseos. La agreste Licia, sus bosques cuajados de árboles, sus prados que descendían hasta el mar, la llenaban de una tranquilidad que deseaba por encima de cualquier otra cosa.

Apolo y Ártemis iban con frecuencia a Licia. Aquella tarde, el destino cruzó a Marsias en su camino. El dios, famoso por sus dones de adivino, no fue capaz de prever, empero, los dramáticos acontecimientos que se avecinaban.

Esa tarde, mientras caminaba hacia Sardes, el sonido de una flauta hizo que detuviera sus pasos. La música le pareció espléndida, y los sonidos trabados de tal manera que, de inmediato, quiso conocer al artista capaz de crearlos. En un instante llegó al claro del que surgía la música.

Todos se sorprendieron al ver al dios, especialmente Dioniso.

–Me alegra verte, hermano –dijo con gesto de fingida bienvenida–. No frecuentas estos lugares. Siéntate con nosotros y comparte el placer que nos produce la música de Marsias.

Apolo aceptó con una cierta reserva; Dioniso no le gustaba, y representaba todo aquello de lo que él intentaba huir: el desenfreno, la irracionalidad e, incluso, la barbarie.

–Lo haré con gusto –contestó–. Hace ya un rato que vengo oyendo esta música. En realidad he venido atraído por su encanto.

Observó de cerca el instrumento del sileno y un fogonazo impreciso, casi borrado, acudió a su memoria. Miró a los ojos a Marsias y le dijo:

–Es un instrumento extraño ese que tienes entre tus manos. No sé dónde ni cuándo, pero estoy casi seguro de haberlo visto antes. ¿Podrías decirme cómo ha llegado hasta ti? Es verdaderamente asombroso el sonido que es capaz de emitir por esos dos tubos.

Marsias bajó sus ojos. Todos esperaban su reacción ante la insinuación de Apolo. Lleno de zozobra, creyendo que aquel encuentro podía devolverle de nuevo a la soledad e, incluso, al desprestigio más absoluto, el sileno decidió jugarse toda su vida en un envite.

–Dudo que hayas visto este instrumento antes –mintió–. Nadie puede haberlo usado, pues lo he hecho con mis propias manos. He imaginado muchas veces su sonido, su forma, su tesitura. No pretendas atribuirte, dios Apolo, honores que no te corresponden.

Ojos y oídos se clavaron en el dios, tensos ante aquella respuesta agresiva y desafiante. Apolo sintió el agrio olor de la cólera, el calor interior que precede al estallido. Sin embargo, dominó su rabia intentando poner delante de sus ojos no el eco de la ofensa, sino el deseo profundo de hacer prevalecer la razón y la calma.

Miró al sileno con quietud, a la vez que intentaba recordar el momento y el lugar en el que había visto aquel instrumento. Él, que siempre buscaba el conocimiento del futuro, se concentró con toda la fuerza de su espíritu en recordar el pasado y toda una sucesión de imágenes poblaron su mente. De entre todas ellas una acabó por definirse tan claramente que no tuvo ninguna duda.

–Esa flauta se la oí tocar a mi hermana Atenea hace ya algún tiempo –dijo mientras miraba no a Marsias, sino a Dioniso y Cibeles–. La tocó durante un banquete en el Olimpo, deleitándonos a todos con su dulce sonido. Mas con el esfuerzo del soplo su rostro se deformaba, sus carrillos se hinchaban como odres y un leve color rojizo teñía sus mejillas tensadas por el esfuerzo. Hera y Afrodita se rieron al contemplar el aspecto que tomaba el rostro de Atenea. Supongo que mi hermana abandonaría el instrumento en el lugar en que tú lo has encontrado. Es evidente –añadió Apolo con una sonrisa en el rostro– que tú no temes que tu rostro se deforme al tocarlo, pues la belleza te es ajena por completo.

Marsias sintió que las risas que acompañaron a las últimas palabras de Apolo se clavaban en su ánimo como dagas envenenadas. Se levantó, irguió su cuerpo todo lo que pudo y decidió vehementemente huir hacia delante. Miró al dios, respiró con hondura, sin dejar que ninguna señal física delatara a nadie la agitación de su corazón, tomó la doble flauta en sus manos y lanzó contra Apolo un desafío insólito:

–Ya veo que estás dispuesto a insultarme valiéndote de un poder al que yo no puedo enfrentarme. Afirmo que mientes o que eres un dios incapaz de recordar con claridad lo que tus propios ojos han visto. No niego que Atenea haya inventado un instrumento, o muchos de

ellos, pues los dioses inmortales podéis hacer lo que os proponéis sin esfuerzo; pero el instrumento que afeaba el hermoso rostro de tu hermana sería otro, no éste. Me resulta muy difícil, dios Apolo, imaginar cómo puedes adivinar lo que todavía no han visto tus ojos si no eres capaz de recordar con precisión las cosas que ya has contemplado.

Marsias notó que sus palabras habían mellado el orgullo de Apolo, que a duras penas lograba contenerse. Entonces creyó que había llegado el momento decisivo, el instante en que habría de jugarse el todo por el todo y conseguir que su nombre, su recuerdo, perdurara para siempre. Girando su cuerpo caprino, se dirigió a todos los presentes, convencido de que así el dios no podría esquivar su desafío.

–Todos habéis oído mis palabras y las del dios Apolo. Sé que él podría fulminarme con sólo un gesto de sus brazos, pues su poder excede con mucho el de cualquiera de nosotros, mortales. Pero hay un terreno en el que podemos competir de igual a igual –Marsias calló un momento–. Un terreno –prosiguió– en el que su poder no es superior al mío.

Todos callaron, expectantes. El propio Apolo, a punto de ser sobrepasado por la intensidad de su cólera, miró fijamente a los ojos de aquel ser que se le aparecía como algo repugnante, animalesco, como el recuerdo lacerante de un mundo gobernado por fieras. Levantó su rostro desafiando con la mirada al viejo sileno, aceptando su desafío sin saber todavía en qué consistía.

–¡Habla, bestia repugnante! –le espetó–. No necesito saber qué es lo que maquina tu instinto. Estoy dispuesto a competir contigo en ese terreno en el que te atreves a sentirte un igual a mí y a procurar que pagues muy caro tus mentiras y tu insolencia.

Marsias miró al dios y, con tranquilidad, con estudiada displicencia, dijo:

–La música es el único ámbito en el que los dos podemos competir como iguales. Delante de nosotros hay dos inmortales y todo un cortejo de hombres y mujeres expertos en el arte de apreciar la excelencia de ritmos y melodías; ellos juzgarán quién es el vencedor. Compite contra mi flauta con tu lira, no con tu arco. Quizá así, si logro vencerte, puedas pagar la afrenta que me causan tus mentiras. Si, empero, resulto yo vencido, te entregaré mi instrumento y me iré para siempre.

Apolo sentía que estaba siendo sometido a una dura prueba por un ser insignificante que había conseguido llevar las cosas a su terreno. Hizo un supremo esfuerzo por contener su rabia, por no fulminar a aquella grotesca criatura que, delante de él, erguía su mentón desafiándolo.

–Acepto –gritó–. Pero, dado que eres tú el que ha puesto todas las condiciones, aceptarás que yo, al menos, establezca una. Una condición que, en todo caso, habrá de ser un honor para ti, pues te da la posibilidad de hacer lo que desees con un dios. Esta es mi condición: el que de los dos resulte vencedor en este certamen, a juicio de quienes nos rodean, podrá hacer lo que desee con el vencido.

Algo en las palabras y en el rostro de Apolo puso en guardia a Marsias. No supo identificar lo que era, pero en los ojos del dios brilló un extraño destello, un punto de luz insólita, oscura, irreal. El sileno creyó ver en ello una señal de alarma, un aviso de desgracias. Mas ya no podía volverse atrás y admitir delante de quienes habían formado parte decisiva de su vida que el dios tenía razón, que era un farsante, un anciano desesperado que, por última vez, intentaba retrasar su inevitable viaje hacia la soledad y la muerte.

–Consiento –dijo–. Que nuestras armas sean la lira y la flauta, y que la música de ambas decida nuestro destino. Sólo espero que, si resulto vencedor, no olvides lo que has dicho. Pongo por testigos a Dioniso y a Cibeles, y pido su amparo. Los dioses podéis ser en la derrota mucho más vengativos que el más cruel de los tiranos.

–Comienza tu concierto, maldita bestia –gritó Apolo. Veamos si eres tan hábil con la música como con las palabras.

Marsias se retiró un poco. Respiró hondo y, sin saber por qué, levantó sus ojos hacia un cielo en el que ya se adivinaban algunas sombras. Contempló los rostros de los presentes: estaban serios, y en casi todos parecía dibujarse un punto de preocupación. Sonrió forzadamente mientras concentraba su vista en el instrumento con el que iba a ejecutar su música.

Tomó de nuevo aire y, sin pensarlo más, se llevó el instrumento a los labios y sopló. Cerró los ojos tratando de no distraerse con nada e intentó trasladar a la música todos los sentimientos que, desde hacía tiempo, habían ido acumulándose en sus recuerdos. A su mente acudieron los días felices de la juventud, las noches de placer desenfrenado, las borracheras, los bailes, y, con la rapidez de un pensamiento, sus dedos fueron transmitiendo al instrumento la alegría y el ritmo. Los cuerpos de los que escuchaban la música de Marsias comenzaron a mecerse al son de sus notas, conquistados por su encanto. De vez en cuando el sileno abría los ojos y contemplaba el efecto de su música en los asistentes: todos parecían complacidos. Entonces, sin darse cuenta, sin que su mente lo hubiera programado, sus manos tomaron otra cadencia, sus dedos comenzaron a moverse más lentamente, y el soplo con que hacía sonar su flauta se volvió más leve, más tranquilo. La música reflejaba ahora los días

cercanos, el abandono de la vejez, el desprecio de todos por su cuerpo deforme y la amenazante soledad. Un aire de melancolía y de nostalgia envolvió aquel lugar encantado y, como sucede en los sueños, todo parecía acompasarse con los deseos de Marsias. Sus lágrimas conmovieron a todos igual que su música, como si estuvieran leyendo en cada nota una triste elegía, suave y armónica.

Sólo el rostro de Apolo permanecía distante, como si sus mejillas, su frente y sus ojos hubieran sido esculpidos en mármol. Duro, rígido, severo, el dios oía aquella música como quien espera a que un trámite molesto termine de una vez. Dentro de él notaba que una sombra negra nublaba su cordura.

Marsias llegó al final de su melodía. Había recreado toda su vida en apenas unos minutos, y se sentía exhausto, ahogado por el peso de los sentimientos que habían fluido desde sus manos y su boca. Cuando cesó de tocar hubo un instante de silencio, una calma expectante que estalló en apenas unos segundos en un mar de aplausos y ovaciones. La catarsis de la música había obrado su efecto en los presentes, y todos rivalizaban por felicitar al sileno, elevado, cuando creía que su vida languidecía en el olvido, al protagonismo reservado a los héroes de leyenda.

Poco a poco las miradas se fueron desviando hacia Apolo, que, de pie, con su hermosa y majestuosa figura recortada sobre el rojo horizonte, tenía ya su lira en las manos. Tampoco el dios parecía mirar a nadie; sus ojos, inexpresivos y fríos, estaban clavados en las cuerdas del instrumento.

Hecho el silencio, comenzó a tocar. Emitió notas y acordes de manera que su música tomó matices que la flauta de Marsias nunca hubiera podido reflejar. Sin embargo, los atónitos oyentes no sintieron al oírlos ninguna

de las profundas emociones que antes habían parecido atenazarlos. La música de Apolo era perfecta, armoniosa, exquisita, pero parecía desprovista por completo del sufrimiento que había impregnado la de Marsias. Apolo tañía las cuerdas con suficiencia, consciente de su arte, complacido en su perfección, pero la frialdad de su rostro se reflejaba con asombrosa nitidez en la cadencia y el ritmo de su música, carentes ambos de todo atisbo de emoción, de sentimiento. Parecía que el dios estuviera liquidando un trámite.

Cuando Apolo dejó de tocar, Marsias creyó que su triunfo era incontestable. Por un momento pasaron por su mente algunos fogonazos que le mostraban al dios a su servicio, pues el propio Apolo había establecido la regla de que el vencedor hiciera lo que se le antojara con el vencido. Luchaba por no detenerse en aquellos pensamientos, como si temiera que Apolo, el dios presciente, fuera capaz de adivinarlos. Mas, en su interior, la felicidad parecía inundarlo todo.

–Decidid ahora quién es el vencedor –gritó a los presentes.

Entonces Apolo volvió su cabeza hacia él, levantó algo su mentón y le dijo:

–No he terminado todavía, viejo estúpido. ¿Acaso crees que esto que has oído es todo lo que puedo hacer con mi lira? Procura que tu ansia por vencer no te lleve a la ruina. Escucha ahora e intenta emularme después, si puedes.

Palideció Marsias oyendo al dios. Todos, en realidad, palidecieron, pues aquellas palabras de Apolo encerraban más sentimientos que toda su música. Entonces, sabiendo que la expectación y la tensión dramática eran en ese momento máximas, Apolo comenzó de nuevo a tañer las cuerdas de su lira.

Mas era apenas una introducción, un proemio. Después de unos pocos compases, el dios comenzó a cantar. Su voz se fundía con los acordes de la lira en una suerte de sinfonía prodigiosa que maravilló a todos por igual. El propio Marsias se sintió fascinado por la belleza de aquellas melodías en que voz y lira iban alternándose en una especie de incruenta competición. Ahora el sentimiento parecía desbordar al dios que, en una sucesión de versos primorosos, contaba a los presentes las terribles peripecias de su nacimiento en la lejana Delos: los celos de Hera, el sufrimiento de su madre, el inhóspito suelo que acogió sus primeros pasos...

Dioniso y Cibeles no pudieron sustraerse al encanto con que Apolo había envuelto a toda la concurrencia. Al terminar su canción, todos estaban hechizados, sujetos todavía a la cadencia de aquella música maravillosa que, además, había contado una historia.

Apolo dejó su lira en el suelo y volvió los ojos hacia el sorprendido Marsias.

–Es tu turno, anciano.

El sileno apenas pudo contener su nerviosismo. Con la flauta temblando en sus manos crispadas se dirigió a los presentes en un intento de evitar la derrota:

–No es justo lo que me propone Apolo. Habíamos quedado en celebrar una competición de arte, no de voz, en la que se juzgase y examinase la armonía y la melodía de la lira y la flauta. Si Apolo canta a la vez, está añadiendo un arte sobre otro. Es completamente injusto que compitan dos artes contra una.

Toda la concurrencia pareció meditar las palabras de Marsias, que habían causado un hondo efecto. Algunos hacían gestos con la cabeza indicando que el sileno tenía razón y que Apolo intentaba jugar con ventaja. Otros callaban y permanecían con los rostros expectantes, especialmente Dioniso. Apolo tomó la palabra.

–Es increíble que prestéis atención a este viejo ventajista que me acusa a mí de hacer lo que él mismo hace. Él –dijo Apolo–, utiliza su boca además de las manos para poder tocar ese instrumento. Si queréis ser jueces justos, debéis concederme a mí la misma posibilidad o, por el contrario, establecer que la competición se haga sin que ninguno de los dos utilice la boca, y, consecuentemente, demuestre su arte sólo con las manos[98].

El silencio se apoderó del bosque. Las palabras de Apolo calaron en todos los presentes y el propio Marsias acusó el golpe. Por un momento el viejo sileno palideció, incapaz de contrarrestar la argumentación del dios, que, en el fondo, era artera pero sagaz y efectiva. Marsias contempló el rostro de todos los que poco antes habían sentido la profunda conmoción de su música y vio en ellos señales de piedad, como si ya lo dieran por completamente derrotado.

Apolo aprovechó aquel momento en el que todavía nadie había encontrado la manera de contrarrestar su argumento y, encarando a Marsias, rompió de nuevo a hablar:

–Enmudeces, sátiro, porque no sabes cómo contestar mis palabras. No sólo tu instrumento se revela como más imperfecto que el mío, pues necesitas tus dos manos y tu boca para hacer que suene, sino que, además, has mentido a toda esta gente. Afirmo, y contradice mis palabras si acaso miento, que tú no has inventado ni construido esa especie de flauta. Por alguna razón ha llegado a tus manos, bien porque la hayas robado, bien porque la hayas encontrado en el lugar en que mi hermana Atenea lo dejó. Reconoce tu derrota y no añadas más infamias a las que ya has cometido.

Marsias no abrió la boca. De repente le faltaron las fuerzas para intentar contrarrestar las palabras del dios.

98. Véase Diodoro de Sicilia, *Biblioteca histórica*, 3.59.3 y ss. Otra versión diferente a ésta que nos transmite Diodoro enfatiza todavía más la ingenuidad de Marsias. En ella se establece que Apolo habría propuesto al sileno tocar los instrumentos al revés. A él le fue muy fácil hacerlo con su lira, pero, evidentemente, Marsias no pudo hacerlo con su flauta. En general subyace a toda esta historia la competición que se había establecido en Grecia entre la aulística (música ejecutada con flautas) y la citarística (música ejecutada por instrumentos de cuerda). Encontramos ecos de esta polémica en Aristóteles, *Política*, 1341*a*.20 y ss.

Un profundo cansancio se apoderó de todo su cuerpo y, sin darse cuenta, se dejó caer sobre el suelo. Sintió que una especie de sueño invencible, igual que la muerte, lo invadía por completo, y, atenazado por la resignación, esperó el veredicto de aquella absurda competición como quien espera algo inevitable.

Marsias miró a Dioniso, el único que en ese momento podía ser capaz de cambiar el rumbo de los hechos, pero el dios tenía el rostro serio y sus labios no iniciaron el más leve movimiento. Tampoco Cibeles, la diosa a quien Marsias había dedicado toda su vida, pareció ser capaz de decir nada. Quizá aquélla era la verdadera soledad, pensó. Con un esfuerzo titánico levantó su cuerpo del suelo y miró de frente a Apolo en medio de un silencio conmovedor, absoluto, glacial.

–Reconozco mi derrota. No hace falta que nadie de los presentes interceda en mi favor, dios Apolo. Ahora puedes disponer de mí, tal como hemos establecido en las reglas de nuestro concurso. Poca ayuda, sin embargo, podrá prestarte ya este viejo derrotado.

–Pobre dios sería yo si necesitase la ayuda de un ser como tú. No estoy pensando en eso, pues nada hay en ti que pueda complacerme. Sin embargo, serás lo que no has sido hasta ahora: serás famoso para siempre, generación tras generación. Nadie olvidará, conociendo el final que te espera, el precio que pagan los que osan desafiar al dios de Delfos, a Apolo, señor de los presagios.

Marsias dobló sus labios en una repentina mueca de terror. Mas no tuvo tiempo de pronunciar una sola palabra ni de moverse del lugar en el que estaba. Apolo lo tomó de ambas pezuñas y lo arrastró hacia el borde del claro, donde había un fuerte roble. Con un movimiento de sus brazos puso al desdichado sileno boca abajo y ató sus pies con una cuerda que colgaba de una de las ramas

del árbol. El cuerpo de Marsias quedó balanceándose, como un guiñapo sin alma, como un animal dispuesto para la carnicería. Entonces Apolo lo desolló despacio, con un cuchillo de plata, en medio de un silencio aterrador sacudido sólo por los alaridos del viejo sileno.

«No vale tanto una flauta»[99], parece que fueron las únicas palabras que pronunció Marsias. Luego sólo sus gritos pudieron escucharse mientras Apolo le arrancaba la piel a lo largo de todo su cuerpo. La sangre empapó la tierra, mezclada con las lágrimas. Lloraron los sátiros, los faunos, las ninfas y quienquiera que oyera los gritos por las laderas de los montes y las umbrías de los bosques.

99. Ovidio, *Metamorfosis*, 6.386. En este pasaje el poeta romano describe con un realismo de cirujano el suplicio al que fue sometido Marsias.

Era de noche cuando el cuerpo lacerado y exangüe del sátiro dejó de latir. A la luz de las hogueras el espectáculo era fantasmagórico y tenía un tinte de irrealidad en medio de un estremecedor silencio. Cuando Apolo sintió que el arrebato de ira cedía, el arrepentimiento, una vez más, hizo presa en él igual que una enfermedad que va royendo poco a poco el cuerpo del enfermo. Entró en una especie de ensoñación de la que nadie parecía poder sacarlo; se movía como un fantasma al que asediaran invisibles enemigos, su cuerpo estaba rígido y sus ojos miraban al vacío ensombrecidos por la desesperación.

Descolgó el cadáver del sileno, lo tomó en sus brazos y lo depositó en la tierra, sobre un lugar cuajado de hierba, como si el frescor del prado pudiera aliviar los miembros lacerados. Mientras contemplaba horrorizado el cuerpo de Marsias, recordó a Dafne y a Corónide. Todas las promesas que se había hecho después de la desgracia que él mismo había precipitado sobre aquellas dos muchachas inocentes lo asaltaron con tal fuerza que, quizá por primera vez en toda su vida, sintió que los remordimientos podían doler más que las heridas. Se vio a sí

Apolo. Frontón occidental del templo de Zeus en Olimpia. *Apolo aparece aquí en medio de la lucha desatada por los centauros con ocasión de la boda de Pirítoo, el rey de los lapitas, con Deidamia. El dios está en el centro, extendiendo su brazo derecho, en ademán protector, sobre la hermosa Deidamia. Su rostro, pensativo, casi ausente, denota una cierta dureza, un punto colérico del que, desdichadamente, Apolo nunca logró desvincularse.* V. figuras 7 y 8.



mismo como a una bestia feroz, infinitamente más cruel que cualquier animal salvaje[100]. Y se preguntó si su razón llegaría alguna vez a dominar sus impulsos.

Entonces se dirigió al lugar en el que había dejado la lira y, desesperadamente, destrozó sus cuerdas una a una. Sin decir nada, se marchó.

IV

El invierno había sido suave aquel año. Corría el mes de febrero y en Tesalia, al norte de Grecia, los brotes primeros cuajaban las ramas de los árboles con su dulce color verde, a punto de germinar al calor del sol de una primavera cuya calidez anunciaban las templadas brisas del Céfiro, el viento del oeste. Quirón, el centauro, aventaba en los vien-

100. Heródoto *(Historia,* 8.26) nos dice que en Celenas (o Celene), la ciudad en donde manan las fuentes de los ríos Meandro y Catarrectes, se hallaba colgada la piel de Marsias, concretamente en el ágora. Como decía en una nota anterior, este río al que Heródoto llama Catarrectes era conocido, en realidad, como río Marsias. Por otra parte, Plinio nos informa *(Historia natural,* 5.106) de que «allí reaparece el río Marsias, que se esconde poco después de nacer. El lugar en que Marsias compitió con Apolo es Aulocrene, un profundo valle a diez mil pasos de Apamea en dirección a Frigia». En efecto, la palabra *aulokréne* significa en griego 'fuente de la flauta'. El lugar, en territorio de la actual Turquía, se llama hoy Pinarbasi Gölu.

tos las dulces corrientes que presagiaban el buen tiempo y sus ojos se llenaban de una intensidad cargada de esperanzas. Vivía en una cueva, en el corazón del monte Pelión, el macizo montañoso, agreste, que corona el golfo de Volos como una suerte de anfiteatro natural. No lejos de la entrada de su cueva había una pequeña plataforma rebosante de hierbas y plantas aromáticas de las que empezaban a brotar diminutas florecillas de todos los colores; un aroma delicioso envolvía aquel lugar que el centauro frecuentaba todos los días de su vida.

Lo había descubierto por casualidad, una lejana tarde, perdida en la sima de sus recuerdos, en que vagaba a través de aquellos lugares con el corazón herido por los males del amor. Todavía recordaba la desesperación con que había buscado aquella tarde la manera de evitar su sufrimiento, la ansiedad con que intentó encontrar una forma de aliviar su dolor de enamorado y la repentina claridad con la que sintió el terrible peso de su inmortalidad.

Sin rumbo, con el alma hecha jirones, Quirón dio de repente con aquel lugar maravilloso, quebrado sobre la agreste ladera sur del Pelión, como la grada alta de un teatro cuya escena fuera el mar Egeo. El espectáculo del mar, horadando la tierra en un golfo cerrado, casi redondo, alejó por un momento las preocupaciones de su ánimo y retuvo toda su atención. Dejó que su cuerpo equino empapado de sudor se fuera relajando a la vez que todos sus sentidos se llenaban con la imagen del golfo de Volos que, igual que un amor imposible, se encontraba a sus pies, distante y cercano.

Algo de aquel lugar lo sedujo más profundamente que cualquier amor de los que había experimentado hasta entonces; con una calma extraña, fruto quizá de su necesidad, Quirón percibió un sentimiento extraño, como si algo le dijera que había llegado a un lugar al que hu-

biera pertenecido desde siempre y al que habría de pertenecer en el futuro.

No lejos de allí encontró la hermosa y aireada cueva desde la que, en aquella mañana de febrero, aventaba las cálidas corrientes primaverales que se adivinaban en el seno del Céfiro. Salió al exterior y se encaminó, como todos los días, a la plataforma rocosa desde la que podía divisar la inmensidad azul del mar, que le recordaba su propia vida, perdida en la sucesión del tiempo desde el mismo día en que nació del vientre de su madre Fílira, la hija del Océano. Con frecuencia recordaba la tarde en que su madre, con una mezcla de orgullo y de rencor, le había contado la historia de su nacimiento, fruto del deseo desordenado de Crono, el más joven y fuerte de todos los titanes.

–Me poseyó transformado en caballo, tratando de esconderse así de los celos de su esposa Rea. Ésa es la razón que explica la doble naturaleza de tu cuerpo[101], hijo mío –le dijo un día.

Pasó algún tiempo antes de que Quirón descubriera que aquel monte, aquella cueva y aquella plataforma sobre el mar habían sido su hogar en la primera y lejana parte de su vida. Su madre lo había parido al abrigo de aquella gruta y, poco después de haber nacido, lo llevó sobre la plataforma para que contemplara desde allí el hermoso mundo al que acababa de llegar. Creció entre los árboles del monte Pelión y allí pasó los ratos más felices de su infancia hasta que la ardiente llamada de la juventud lo llevó lejos de aquellas tierras que, con el tiempo, volverían a ser su hogar para siempre.

Ya instalado en el Pelión, Quirón encontró la tranquilidad necesaria para dar curso a sus habilidades naturales, que eran muchas. En poco tiempo se ganó la confianza, primero de los lugareños, luego de gente que había

101. Los centauros, en general, son seres monstruosos con una parte de su cuerpo humana y otra equina. Tienen el busto y los brazos de hombre, pero la parte posterior de su cuerpo es la de un caballo. Suelen vivir en montes o bosques, alimentarse de carne cruda y tener un comportamiento propio de bestias, completamente alejado de toda civilización. Todos pasan por ser hijos de Ixión y de una nube a la que Zeus había dado el aspecto de Hera con la intención de comprobar hasta dónde era capaz de llegar Ixión en su loca pasión por su esposa. Hay, sin embargo, dos excepciones dentro de este panorama brutal que representan los centauros, unos de los pocos monstruos que pueblan la mitología. Son dos centauros "buenos" que carecen de la naturaleza salvaje de sus congéneres; son amables, hospitalarios y nunca recurren a la violencia. Uno se llamaba Folo, hijo de Sileno y una melíade o ninfa de los fresnos; el otro era precisamente Quirón.

oído hablar de sus extraordinarias cualidades como médico, cirujano, educador y experto en el arte de la guerra, de manera que su fama llegó a todos los rincones de Grecia. Por sus manos habrían de pasar muchachos como Jasón, Aquiles y Asclepio, el hijo de Apolo y Corónide.

Habían transcurrido los años desde que Apolo había confiado la educación de aquel niño a los cuidados del centauro, años duros y dulces en los que Asclepio había aprendido muchas cosas. Mas de todas, una llamaba la atención de Quirón: su habilidad de cirujano.

En efecto, el niño tenía unas manos prodigiosas que poseían una destreza sobrenatural para el trabajo médico. Desde pequeño Asclepio había empleado aquella pericia no en las tareas en que suelen emplearlas los demás niños, sino en el arte de diseccionar animales, extraer órganos extraños, a veces diminutos, y coser toda clase de heridas, por muy difíciles que fueran. Quirón pasaba horas observando la extrema habilidad del chiquillo que Apolo le había confiado cuando tenía apenas unas horas de vida.

Con el tiempo, aquella maestría natural había evolucionado, bajo las enseñanzas del centauro, hasta un punto en que el propio maestro había sido superado con mucho por el discípulo. Y así llegó el día en que Quirón creyó que Asclepio estaba preparado para enfrentarse solo con su propia vida.

–Te he enseñado todo lo que sé –le dijo mientras caminaban hacia la plataforma rocosa–. Es hora de que inicies tu propia vida lejos de aquí, en el lugar al que te lleve tu destino. He cumplido la promesa que antaño hice a tu padre hasta donde he podido.

–¿Cómo sabré adónde ir, maestro? –preguntó algo angustiado el joven Asclepio–. ¿Dónde podré encontrar a mi padre?

Quirón miró con calma, incluso con ternura al muchacho. Su rostro, madurado por el sol y por los vientos, estaba surcado por multitud de pequeñas arrugas que le daban un aspecto tranquilo y curioso, como si en cada surco estuviera a punto de germinar la semilla de un conocimiento diferente.

–Debes dejarte llevar por tu instinto, muchacho. Sin embargo, encamina tus pasos hacia Delfos, el lugar en el que tu padre es venerado por encima de cualquiera otro de los dioses. Si él quiere verte, ése es el lugar más apropiado. Y te diga lo que te diga, emplea esa habilidad que tienes en curar a la gente que sufre, en restañar las heridas que otros no puedan ni siquiera curar. Emplea tu talento en prolongar la vida de aquellos a quienes el azar haya tratado con violencia.

Ambos se abrazaron encima del suelo rocoso que se alzaba sobre el golfo de Volos. Asclepio contempló el mar con otros ojos, consciente por primera vez en su vida de que en algún lugar del mundo, lejos de aquellos bosques que cubrían las laderas del Pelión, estaba la clave de su futuro. Lentamente, con el corazón desbordado por emociones diversas, se alejó.

En su viaje hacia el sur, que le llevaría a enfrentarse con un desdichado destino, curó heridas, redujo fracturas, operó a enfermos que no tenían esperanzas y devolvió la vida a personas en las que la muerte había hecho presa casi por entero. La gente lo bendijo y en todos los lugares en que se detuvo dejó un dulce recuerdo. Cuando llegó a Delfos, su padre estaba esperándolo.

Apolo sintió una honda emoción al contemplar a su hijo, convertido ya en un joven prometedor y decidido. Vio en su rostro la determinación que había en el de su madre y en sus ojos el punto de nostalgia que había inundado los de ella. Por un momento el desdichado re-

cuerdo de Corónide entristeció su mirada y mordió sus entrañas. Sin embargo, no dejó que ninguno de aquellos sentimientos se reflejaran en su rostro y, con la neutra calma propia de un dios, abrazó a su hijo.

El silencio se prolongó todavía unos instantes mientras padre e hijo se miraban con curiosidad, como si cada uno pretendiera adivinar en el semblante del otro algo que lo identificara, una prueba que certificara el lazo de su estirpe. Entonces Asclepio, el primero en romper el silencio, se atrevió a dirigirse a su progenitor con el ansia que todos los jóvenes muestran por conocer un origen que les ha sido escondido.

–Padre –dijo mirando al dios con un gesto de súplica–. ¿Por qué has tardado...?

Un gesto de Apolo le hizo comprender que no debía seguir hablando. Bajó los ojos hacia la tierra y esperó en silencio a que su padre le dijera algo que aliviara la tensión que en esos momentos le iba oprimiendo el corazón.

–Sé que debo explicarte muchas cosas –Apolo lo miraba con ojos que parecían suplicar comprensión–. Sé que debo sacar de tu interior todas las preguntas que perturban tu ánimo y que deseas con todas tus fuerzas conocer algunas respuestas. Pero no es el momento todavía. Confía en mí, hijo, y espera. A pesar de lo que pueda parecerte, yo también necesito encontrar algunas respuestas. Antes de tranquilizar tu ánimo debo intentar tranquilizar el mío.

Asclepio oyó las palabras de su padre con una mezcla de comprensión y de sorpresa, extrañado ante aquella muestra de sinceridad. Asintió y mostró en su rostro toda la bondad de que fue capaz, deseando mitigar la angustia que se revelaba en las palabras de su padre. Entonces, con toda la calma, aparentando que preguntaba por simple y rutinario respeto, le dijo:

–¿A qué lugar debo dirigirme? ¿Dónde está mi hogar?

Apolo levantó levemente la cabeza y fijó su mirada en el sur mientras un gesto suave de nostalgia teñía la luz de sus ojos. Sus manos se crisparon y el dolor atenazó todos sus sentidos. El muchacho percibía la angustia, pero no hizo ninguna pregunta, ningún gesto que pudiera perturbar a su padre; al contrario, sintió que debía postergar todas las preguntas que pugnaban por escaparse de su boca. Ambos permanecieron unos instantes callados, ensimismados en la contemplación del paisaje de Delfos, que en la mirada de ambos se prolongaba hacia el sur.

El dios miró a los ojos de su hijo y, repentinamente decidido, como si parte de la angustia que lo atenazaba se hubiese disipado con la contemplación del valle de Delfos, dijo:

–Tu hogar es Epidauro, al otro lado del brazo de mar que contemplas desde aquí. Allí conocí a tu madre, allí te engendramos y allí los hombres te celebrarán como a un dios médico. Eres hijo de un dios; has sido criado y educado por el mejor de los maestros, y tu habilidad para la curación es extraordinaria. En Epidauro fundarás un santuario que se distinguirá por ser el hogar de Asclepio, el dios médico, hijo de Apolo.

El muchacho cobró vida de repente. Por primera vez había oído hablar de su madre y, a la vez, había sentido que su vida tenía un objetivo, un sentido. Miró de nuevo a su padre vencido por la necesidad de abrazarlo, pero no lo hizo. Fue el propio Apolo el que lo atrajo hacia sí con sus manos y lo abrazó con fuerza. Ambos dejaron que aquel abrazo diluyera, igual que un bálsamo, sus angustias.

–Sin querer hice mal a tu madre –dijo Apolo–. Ahora siento la necesidad de compensar en ti el dolor que me causa su recuerdo. Sé que es tarde y que ella no puede ya

abandonar el mundo de las sombras; por eso tengo tanto por lo que pagar. Vete a Epidauro y encuentra en aquellas tierras el sentido de tu vida.

Al separarse, Asclepio iba andando con paso decidido. Miró hacia atrás con la intención de ver de nuevo a su padre, pero sus ojos sólo contemplaron las imponentes Fedríades, salpicadas por las negras siluetas de las cornejas y envueltas en los sonoros ecos de sus graznidos. Al lado del templo el perfil de una mujer se dibujaba difuso, como una estatua extraña. Sus vestidos flameaban con la brisa y su cuerpo parecía entreverse entre los pliegues de la suave tela. Cuando estaba a punto de volverse para continuar su camino le pareció percibir un brillo extraño en los ojos de la mujer, que estaba abriendo su boca despacio, como si intentara decirle algo. El muchacho siguió su camino sin detenerse más. Las órdenes de su padre resonaban claras en su cabeza y su deseo de llevarlas a término pudo más que su curiosidad. Volvió la cabeza y enfiló el camino que habría de llevarlo hasta la ciudad de Crisa, muy cerca del mar. En unos minutos el recuerdo de aquella extraña mujer se había borrado de su mente.

Cuando llegó a Epidauro era muy temprano. Se sentó un momento a la sombra de un olivo y se dejó invadir por la paz que destilaba aquel lugar que, según le había dicho su padre, habría de convertirse en su hogar para siempre. Hasta ese momento la calma no había formado parte de su vida, atormentada por todas las preguntas que ahora comenzaban a tener un atisbo de respuesta. Cerró los ojos y aspiró el aroma del campo, relajó su cuerpo y, quizá por primera vez, descansó plenamente.

–Has tenido que venir a Epidauro para comprender realmente lo que significa la paz, muchacho.

La voz, femenina y dulce, lo sacó de la ensoñación en la que estaba sumido. Abrió los ojos y contempló de-



Teatro de Epidauro. *Este teatro, construido por Policleto «el Joven» en el siglo* IV *a. C., es quizá el más hermoso de los teatros griegos antiguos. Desde sus gradas se contempla el paisaje de la Argólide, cuajado de olivos y surcado por montañas. Es un lugar que transmite paz, calma, confianza. En esta tierra, vinculada con Asclepio, los médicos hipocráticos ejercieron durante mucho tiempo la medicina.* V. figura 5.

lante de él la silueta de una mujer hermosa, fuerte, de ojos extraordinariamente brillantes y vigorosos. Azorado y sorprendido, las palabras se le negaban.

–No te preocupes, Asclepio. Sé muy bien quién eres y quién es tu padre. En realidad he venido para ayudarte a llevar a buen término la tarea que tu progenitor te ha encomendado. Eres un experto sanador, según creo. ¿De verdad eres tan hábil con las manos como dicen?

El muchacho incorporó un poco su cuerpo antes de responder.

–¿Puedo saber quién eres antes de contestar tu pregunta? Ninguna mujer mortal sabe de mí lo que tú has demostrado saber en un momento. ¿Qué diosa se esconde detrás de esa apariencia con la que te muestras?

–Soy Atenea, hija de Zeus.

Asclepio tensó su cuerpo y puso en guardia sus sentidos. Con aprensión, pero con calma, dijo:

–He tenido el mejor maestro. Mi padre me confió al cuidado de Quirón, el centauro, y le ordenó que me ense-

ñara todo lo que sabía. Quirón cumplió su palabra y se esforzó por transmitirme todos sus conocimientos que, como sabes sin duda, son muchos. Mas de todos ellos, uno me sedujo por completo desde el principio: el arte de la curación, la habilidad para reducir fracturas y, sobre todo, el conocimiento y la práctica de la cirugía. Quirón comprendió muy pronto que mis manos poseían una habilidad fuera de lo común y, a la vez, que mi interés por aprender era mayor que cualquier otro, así que en poco tiempo he aprendido todos los secretos que mi maestro fue capaz de transmitirme.

La diosa escuchaba al muchacho con atención y con deleite, dejándole hablar sin interrumpirlo.

–Durante mucho tiempo –continuó–, Quirón me sometió a todo tipo de pruebas para estar seguro de que mi súbita vocación de cirujano no se debía a cualquier tipo de desvarío pasajero propio de mi edad, y cuando lo hubo comprobado, se entregó por completo a la tarea de instruirme. Ahora puedo decir que estoy preparado para utilizar mi habilidad en beneficio de los mortales.

Atenea asintió complacida. Miró al muchacho sonriendo y le dijo:

–Voy a ayudarte, muchacho. No puedo hacerte más hábil de lo que eres en el arte de curar a los enfermos, pero puedo darte un remedio que nadie conoce y cuyos efectos harán que te equipares en poder a los propios dioses inmortales.

Asclepio sintió que una cierta ansiedad invadía su espíritu tranquilo.

–¿Cuál es ese remedio, diosa, que hará de mí el igual a un dios? Créeme si te digo que no deseo competir con el poder de los dioses ni aspiro a formar parte de la raza de los inmortales. De sobra sé que mi vida será mucho más tranquila si no despierto el recelo de los que son más poderosos que yo.

–No debes preocuparte, muchacho. Veo que tienes la calma y la sensatez necesarias para no tener nada que temer. Escúchame con atención.

Atenea se incorporó ligeramente. Mientras revolvía algo entre los pliegues de su vestido, comenzó a hablar pausadamente:

–Hace ya algún tiempo ayudé a Perseo, un héroe hijo de mi padre y de una mortal llamada Dánae[102], a realizar una misión muy difícil, cuyo origen estaba en una promesa imprudente, fruto de la irreflexión propia de la juventud[103]. Ciertamente, Perseo había prometido al rey de Sérifos, Polidectes, que le llevaría la cabeza de Medusa, una de las gorgonas. Convencidos de que esa misión rebasaba con creces las posibilidades del joven, mi hermano Hermes y yo misma decidimos ayudarle. Créeme –le dijo Atenea mirándole a los ojos– que no fue fácil, pues aquella empresa estaba llena de peligros.

Asclepio escuchaba embelesado, pues algo indefinible, una suerte de impresión que no podía fijar ni precisar, le decía que Atenea estaba a punto de revelarle algo que habría de ser fundamental en su propia vida. Aguzó sus sentidos, como queriendo llegar al punto que le hiciera comprender lo que sólo era una corazonada, y prestó toda su atención a las palabras de la diosa.

–Cuando Perseo llegó a la morada de las gorgonas –prosiguió Atenea–, las encontró dormidas profundamente. De las tres, sólo Medusa era mortal, por lo que Perseo desechó rápidamente la posibilidad de atacar a sus dos hermanas, Esteno y Euríale. A pesar de ello, la tarea era casi imposible: Medusa tenía el cuello protegido por unas durísimas escamas, unos colmillos que parecían los de un enorme jabalí y una mirada terrible, paralizadora. Ya ves, Asclepio –le dijo tiernamente Atenea–, que la misión de Perseo era imposible sin la ayuda de los dioses. Yo mis-

102. En la versión más extendida del mito, Perseo pasaba por ser hijo de Zeus y Dánae. Cuando su abuelo Acrisio preguntó al oráculo, éste le dijo que su hija Dánae tendría un hijo que sería el causante de su muerte. Alarmado por una respuesta tan preocupante como inesperada, Acrisio construyó una cámara subterránea donde recluyó a su hija, lejos de todo contacto con los hombres. Sin embargo, Zeus, transformado en lluvia de oro, logró penetrar por una grieta del techo y consumar su amor con la mujer. El fruto de este amor fue Perseo.

103. En efecto, Dánae no pudo mantener en secreto el nacimiento de su hijo. Con el tiempo, Acrisio descubrió el engaño. No quiso creer que el padre de su nieto era el mismo Zeus y ordenó dar muerte a la nodriza de su hija, a la que consideraba cómplice de aquel nacimiento indeseable. En cuanto a Dánae, la encerró junto a su hijo en una especie de cofre de madera que, con ambos en su interior, arrojó al mar. El viento llevó a los dos infortunados a las costas de la isla de Sérifos, donde fueron rescatados por un pescador llamado Dictis. Perseo se crió en casa del pescador y, con el tiempo, se convirtió en un joven de extraordinaria belleza. Un día fue invitado a una cena en casa del rey de la isla, Polidectes, que se había enamorado perdidamente de Dánae. Durante la cena el rey pregun-

tó a sus invitados qué regalo pensaban ofrecerle. Todos convinieron que un caballo de pura raza era el regalo más adecuado para un rey; todos excepto Perseo, que, en un gesto irreflexivo de arrogancia, le dijo que, si era preciso, él le traería la cabeza de la gorgona. Polidectes vio la oportunidad que había estado esperando desde hacía mucho tiempo y aceptó el regalo que Perseo le ofrecía. Sin embargo, estableció una condición: si Perseo no lograba su objetivo, el tomaría a Dánae en compensación.

ma sostuve en el aire un escudo primorosamente bruñido para que le sirviera de espejo y no tuviera que enfrentarse con los ojos de la bestia, que petrificaba de espanto a todo aquel que osara cruzar una mirada con la suya. Sólo así Perseo logró cercenarle la cabeza y cumplir la misión que se había impuesto.

Asclepio, preso de la ansiedad, no pudo evitar interrumpir el relato de la diosa:

–¿Y qué tiene que ver esta historia conmigo, Atenea? ¿Qué hay en ella que la hace tan importante para mí?

–Ya veo que estás impaciente por saberlo –le replicó–. Tengo en mis manos dos frascos –extendió los brazos hacia el muchacho–: ambos contienen lo mismo, la sangre que brotó de las venas del cuello de Medusa cuando Perseo la decapitó. Sin embargo, el contenido de los frascos es, a la vez, vida y muerte. Éste –le dijo mostrándole uno de ellos– contiene la sangre que salió a borbotones de las venas situadas en el lado izquierdo del cuello de Medusa; es un veneno mortal, más eficaz que cualquier otro que exista sobre la tierra. Una gota, mezclada con agua o con cualquier otro líquido, bastaría para provocar una auténtica matanza.

Asclepio contemplaba el frasco atónito, sin atreverse a forzar un solo gesto, a pronunciar una sola palabra.

–Mas este otro frasco –continuó Atenea– contiene la sangre que brotó del lado derecho del cuello de Medusa. Contrariamente a la otra sangre, ésta es un remedio frente a la muerte. Con una sola gota puede devolverse la vida a un hombre muerto, por grave que haya sido la enfermedad o la herida que le haya hecho morir. Con una pequeñísima cantidad de esta sangre las heridas sanan y se cierran, las cicatrices desaparecen y la vida vence a la muerte. –Atenea hizo una pausa, miró al atónito mucha-

cho, y añadió–: ¿Empiezas a entender por qué estoy aquí, muchacho?

Asclepio apenas podía articular una palabra. Ante él brillaba un frasco que contenía una pócima maravillosa, un elixir que devolvía la vida; el sueño, en suma, de todo sanador, de todo médico. Miró a la diosa con un gesto casi implorante, suplicando que siguiese hablando, pues temía equivocarse, temía que la ansiedad le hiciera precipitarse en su juicio. A duras penas consiguió decir:

–¿Por qué me cuentas esto a mí, Atenea? Sólo yo sé lo que significa para un sanador una pócima que puede evitar la muerte. Daría cualquier cosa por poder utilizarla.

–Lo sé, Asclepio –respondió Atenea–, y ésa es la razón por la que estoy aquí. Yo me quedaré con el veneno de Medusa, pues me temo que tendré que usarlo más de una vez. Sin embargo, quiero entregarte el otro frasco, pues sé que nadie haría un mejor uso de él que tú[104].

El muchacho alargó su mano temblorosa hacia aquel regalo inesperado que le ofrecía una diosa. Cuando estaba a punto de alcanzarlo, se detuvo y miró el rostro de Atenea, escudriñando la expresión de sus ojos, por si en ellos se ocultara algún engaño. Mas la diosa no parecía expresar otra cosa que una leve emoción, distante y altiva, como era propio de los inmortales. Asclepio alargó su mano un poco más y tomó el frasco en sus manos. Notó que estaba tibio, y una sensación extraña recorrió todo su cuerpo, como si el poder de aquella sangre empezara a mostrarse a sus sentidos.

–Úsala con moderación, sólo en las ocasiones que creas que debes de hacerlo –le dijo Atenea–. No lo malgastes y, sobre todo, no lo pierdas. No dejes que el poder que se esconde en ese pequeño recipiente caiga en manos que no sepan cómo usarlo.

104. Según Eurípides *(Ión,* 1002 y ss.), Atenea había dado ya dos gotas, una de cada frasco, a Erictonio, uno de los primeros reyes legendarios de Atenas. Otros autores, como Apolodoro, afirman que Atenea le entregó a Asclepio la sangre de los dos frascos «y utilizaba la sangre de las venas del lado izquierdo para ruina de los hombres, y la del lado derecho para su salvación, y así daba vida a los muertos» *(Biblioteca,* 3.10.3).

Asclepio asintió sin poder apartar sus ojos de aquel pequeño frasco de cerámica que, eso le parecía, palpitaba en sus manos como un corazón que se abraza a la vida en cada uno de sus latidos. Levantó su rostro para agradecer a la diosa de ojos brillantes aquel regalo inesperado e inigualable, pero delante de él no había nadie. Atenea había desaparecido.

Una vez instalado en Epidauro, Asclepio alcanzó muy pronto una justa fama de hombre sereno, bondadoso y experto como ninguno en el arte de sanar enfermedades y de curar heridas. En torno al lugar en el que había instalado su modesta residencia fue creciendo con el tiempo todo un complejo entramado de pequeños edificios de madera en los que atendía a cualquier clase de enfermos que acudían a él atraídos por lo que contaban quienes habían encontrado alivio en sus cuidados. Muchos de los que se acercaban a Epidauro lo miraban como a un dios, como a alguien que tenía en sus manos el don de la vida, y al cabo de muy poco tiempo su fama había llegado a muchos lugares de Grecia.

Mas Asclepio, obsesionado por su deseo de curar y de devolver la vida, sufría hondamente cada vez que alguno de los desdichados que se acercaban a verlo partía de nuevo sin esperanza de curación. A pesar de la advertencia de Atenea, no pudo evitar utilizar la sangre curativa de Medusa en numerosas ocasiones, que con el tiempo se fueron haciendo más y más frecuentes. Sin que los enfermos lo advirtieran utilizó aquel maravilloso elixir muchas veces; algunas con gente desconocida, con hombres que nunca habían tenido esperanza; otras, con gente famosa que acudía a Epidauro atraída por la fama de aquel sanador capaz de desafiar las leyes de la vida. Así devolvió la vida a personajes como Capaneo y Li-

curgo[105], Hipólito, el hijo de Teseo, o Glauco, el hijo de Minos, legendario rey del laberinto de Cnoso, en la lejana Creta. El caso de Glauco conmovió verdaderamente el corazón de Asclepio y contribuyó a que su fama llegara muy lejos.

Se contaba que, cuando era un niño, Glauco tuvo un accidente desgraciado. Todo sucedió una tarde, mientras corría por el interior de la morada de su padre, el inextricable dédalo de pisos y galerías que conforma el palacio de Cnoso, persiguiendo un ratón. El pequeño animal corría delante de él sin hallar cobijo en ninguna parte hasta que, de un salto, comenzó a trepar por un *pýthos*, una de esas enormes tinajas en que los cretenses guardaban toda clase de alimentos: grano, vino, aceite, miel, etc. El ratón penetró en el interior de la tinaja, pues la enorme tapa estaba parcialmente abierta. Glauco trepó torpemente hasta la boca de aquel recipiente y se asomó a su interior con el convencimiento de que capturaría sin dificultad su pequeña presa. Cuando el olor dulce de la miel alertó sus sentidos, ya era tarde: el pequeño hijo del rey, llevado por el impulso de su propia ansia, no pudo evitar caer en el interior de la tinaja y hundirse de cabeza en aquella viscosa y dulce tumba.

Durante mucho tiempo el palacio de Cnoso fue el escenario de una infructuosa búsqueda. De día y de noche el propio Minos y su esposa Pasífae buscaron sin cesar por todos los rincones: removieron todos los muebles, dragaron los pozos, vaciaron los graneros... pero todo fue inútil: el pequeño Glauco había desaparecido sin dejar el más mínimo rastro.

Patrullas de rastreadores expertos en el arte de encontrar huellas o indicios recorrieron la isla; versados buceadores escudriñaron las costas cercanas al palacio; fueron consultados magos y adivinos. Todo fue inútil.

105. Se trata de dos de los caudillos que atacaron Tebas con ocasión de la disputa por el poder de la ciudad entre los dos hijos de Edipo, Eteocles y Polinices. En efecto, en la lista de los caídos frente a las siete puertas de Tebas figuraban los nombres de Licurgo y Capaneo.

Mas un día un sirviente hizo el inevitable y macabro hallazgo. Cuando el contenido del *pýthos* fue vaciado delante de Minos y de Pasífae, dos pequeños cadáveres aparecieron envueltos en su espeso sudario. Minos contemplaba el cuerpo de su hijo, imaginaba su muerte y sufría inconsolablemente. Durante mucho tiempo abandonó sus tareas de rey y fue entrando en una profunda melancolía de la que nada parecía poderlo sacar. Pasífae estaba muy preocupada, pues pensaba que a la muerte desdichada de su hijo podía añadirse la del propio Minos, que yacía en sus habitaciones en un estado de absoluto abandono, como si la luz de la vida le fuera ya negada.

Entonces los curetes informaron a Minos de que había alguien capaz de devolver la vida a su hijo. El rey se aferró a esa esperanza como un náufrago a la vida y sin apenas preparativos navegó hasta la lejana Epidauro, donde Asclepio, haciendo uso de la sangre de Medusa, devolvió el calor a los helados miembros de Glauco.

Con el paso del tiempo, la bondad de Asclepio despertó los celos de Hades, el sombrío dios del mundo subterráneo. Considerando que el arte de Asclepio rompía el equilibrio de las cosas y le negaba parte de su botín humano, se dirigió a su hermano Zeus, el garante de la justicia universal, y le presentó una indignada queja: Asclepio estaba burlando el equilibrio de las leyes naturales, a las que los propios dioses estaban sometidos. Le relató pormenorizadamente las muchas veces que aquel muchacho, desoyendo el consejo de Atenea, había utilizado la sangre de Medusa para devolver la vida a personas que ya la habían perdido.

–De seguir así –decía airado el dios de los muertos–, pronto se extenderá entre los mortales la convicción de que ese muchacho es más poderoso que nosotros, los

dioses. A ti te corresponde poner orden en esta alteración que amenaza nuestra supremacía.

Zeus refugió la tristeza que le causaba esa noticia en los ojos de su hermano, y por un momento pareció cansado ante la responsabilidad que su posición implicaba. Miró despacio el rostro de Hades, como tratando de hallar en él alguna prueba de flaqueza, de duda. Mas sólo halló una determinación que no parecía poder alterarse con ningún razonamiento.

–Ve tranquilo, hermano –le dijo–. Arreglaré este asunto de inmediato.

Y mientras Hades, invisible a los mortales, desaparecía deslizándose por una grieta de la tierra, el gran Zeus meditaba con calma cuál habría de ser la solución de aquella situación inesperada. Durante toda una noche anduvo por las veredas del Olimpo agitando en su mente soluciones varias. Cuando la rosada Aurora asomó sus dedos por el horizonte, Zeus había decidido. Un gesto sombrío dominaba su rostro.

La mañana se derramaba por las tierras de Epidauro cuando, repentinamente, en toda la región retumbó un espantoso trueno. No había una sola nube en el cielo, ni viento, ni asomo de tormenta. Quienes oyeron el estruendo imaginaron que algo sobrenatural había ocurrido. Los pastores que estaban cerca de Epidauro, los labriegos que trabajaban sus pequeños huertos, corrieron hacia el lugar en el que parecía haber tenido lugar el terrible ruido. Cuando llegaron cerca de la casa en que vivía el joven sanador, todos contemplaron con sus ojos el sombrío espectáculo: la humilde casa en la que vivía Asclepio estaba derrumbada, calcinada, destruida por completo. Entre los restos humeantes de sus tablas había un cuerpo casi sin forma, carbonizado, reducido por el fuego a una incomprensible y negra escultura. Con mucho cuidado,

como si pisaran un suelo improbable, los campesinos se aproximaron hasta aquel bulto yacente y destruido; entonces descubrieron un espectáculo asombroso: del cuerpo carbonizado emergía un rostro perfecto, impoluto, hermoso y joven. El rostro de Asclepio.

Apolo no tardó en conocer la noticia. Durante un largo rato permaneció en silencio, mirando al horizonte con los ojos inexpresivos, como si su semblante fuera el de un muñeco inanimado. Mas su mente bullía como la caldera de un volcán. Sentía que la desgracia de su amor con Corónide había llegado a un extremo insoportable, y en su corazón comenzó a filtrarse un sentimiento que, una vez más, no sabía cómo controlar. De repente sintió odio por su padre.

Aun así, comprendió que no conseguiría nada enfrentándose con Zeus, pues su poder era inigualable; sólo podría vengarse atacando indirectamente. Toda la capacidad de su mente se puso en marcha para maquinar una venganza posible, algo que hiciera sentir a Zeus un dolor comparable al que él mismo sentía: nada le distraía de esos oscuros pensamientos, nada perturbaba la irremisible obstinación de su venganza.

Cuando el sol estaba declinando, se puso en pie y comenzó a andar. En sus manos tensas, el arco armado; sobre uno de sus costados el carcaj, lleno de mortíferas flechas, se balanceaba al ritmo de sus pasos. En su mente, nublada por el dolor, se había ido formando una idea: ya que su hijo había muerto fulminado por el rayo de Zeus, atacaría y daría muerte a quienes habían forjado ese rayo para uso de su padre.

Muy pronto llegó a la isla en la que habitaban los tres cíclopes, al lado de Sicilia. Cuando se acercaba, Apolo dudó un momento ante los acantilados humeantes bajo los que resuena atronadora una caverna; en ella tie-

nen su fragua los tres gigantes monóculos. Cada golpe sobre los yunques es devuelto hacia fuera por un eco metálico que llena el paisaje de un sonido irreal, como si el mar estrellara sus espumeantes aguas sobre rocas de bronce; un chirrido espantoso llena el ambiente, y el jadeo de los fuelles presta a esa isla la voz de una fiera.

Allí puso el dios Apolo sus pies aquella noche. Cuando penetró en el antro, un rayo era forjado por las manos de Arges, mientras que sus dos hermanos, Brontes y Estéropes, batían en los yunques el trueno y el relámpago. El dios no pronunció una sola palabra; en apenas un instante sus flechas atravesaban los enormes cuerpos de los cíclopes, que, con los ojos incrédulos y una expresión de duda en sus crispados rostros, se derrumbaron sobre el suelo con gran estrépito.

El silencio se adueñó de aquella isla de rocas ardientes. La voz de las o!as extendía el eco de un lamento.

V

La luz del amanecer parecía nacida de un fuego lejano. La región de Feras, en Tesalia, aparecía ante los ojos de Apolo con un halo de paz irreal, como toda la tierra cuando los hombres duermen. Sentado sobre el viejo tronco de un roble, meditaba sobre la calma que el paisaje parecía transmitir en esos momentos en que sólo se oían desde lejos los cantos de algunos gallos, el mugido lastimero de los toros y el eco, apenas intuido, de los primeros gorjeos de las aves. Por un momento deseó que no despertaran hombres ni dioses, que la paz se prolongara sin final desde aquella mañana casi silenciosa en la que se sentía completamente solo, ajeno al resto de las cosas, emigrante en un mundo regido por la violencia.

Su padre Zeus lo había castigado duramente. Una vez enterado de la matanza de los cíclopes, el monarca de los dioses había rugido como nunca nadie lo había oído hasta entonces: el Olimpo había temblado desde sus raíces, la tierra toda había vibrado como la cuerda de una lira tañida por un gigante y el mar había agitado sus aguas como si se tratara de un charco pisado por los pies de una caterva de muchachos. Si no hubiera sido por la intervención de su madre Leto, en estos momentos estaría encerrado y encadenado para siempre en el Tártaro, la sombría cárcel en la que penaban los titanes. Aun así, la cólera de su padre se había derramado sobre él de manera terrible, pues había sido reducido a la condición de mortal y, como cualquier esclavo desdichado, puesto al servicio de un hombre.

Admeto era el hijo de Feres, rey de Tesalia. En su juventud había participado en la cacería del enorme jabalí de Calidón[106] y en la expedición de los argonautas, por lo que era un hombre de experiencia. Cuando murió su padre, ocupó el trono de Feras.

Éste era el hombre al que Apolo debía servir para expiar su crimen y hacer olvidar a Zeus la muerte de los tres cíclopes forjadores del rayo. Durante mucho tiempo hizo todo tipo de trabajos, pero sobre todo se ocupaba de los rebaños de vacas y de bueyes, a los que pastoreaba, limpiaba, cuidaba y protegía.

A lo largo de los días, Apolo había experimentado las sensaciones propias de un hombre mortal: el dolor por las heridas y los golpes, la angustia por las enfermedades, el frío, la desazón y toda esa larga cadena de sentimientos que caracteriza la vida de los hombres. Por alguna razón que todavía no era capaz de precisar, se sentía cómodo en ese papel de mortal, a pesar de que era un esclavo. Había descubierto que la percepción del tiempo, la conciencia

106. Famosa cacería, convertida en una de las hazañas heroicas más citadas en la mitología antigua. Los habitantes de Calidón, en la zona norte del golfo de Corinto, organizaron una cacería para acabar con un gigantesco jabalí enviado por Ártemis. El feroz animal asolaba la región sin que nadie pudiera darle caza. A la llamada del rey Eneo, responsable de la desgracia por haber olvidado mencionar a la diosa en las oraciones de agradecimiento tras el fin de la vendimia, acudieron los más afamados héroes de toda Grecia.

de que cada instante podía ser el último instante, cargaba su vida con una intensidad que nunca había sentido hasta entonces: la conciencia de la muerte, su adivinada presencia, lo llenaba de extrañas prioridades.

Sentado sobre el desgastado trozo de madera, el dios convertido en hombre para expiar un crimen vengativo no sentía nostalgia de su naturaleza divina. Se complacía en el trabajo de boyero, ayudaba a los nacimientos de los terneros, disfrutaba con el sabor de las comidas y del vino, sentía la tensión de la vida como nunca hasta entonces. Sin atreverse a reconocerlo del todo, el dios Apolo creía ser feliz.

Admeto contribuyó a estos sentimientos, pues era un hombre tranquilo, hermoso, de trato dulce y modales refinados. Jamás lo trató con dureza ni le habló con la displicencia que muchos amos muestran con sus esclavos, a los que consideran poco más que un instrumento de trabajo. Por el contrario, el joven rey alababa siempre que podía el trabajo de sus esclavos, comía con ellos en el campo, participaba en muchas de sus fiestas y salía de cacería como uno más, andando, corriendo, subiendo a las cumbres de los montes, sudando junto con los hombres que estaban a su servicio y compartiendo sus necesidades. Apolo se sentía extrañamente vivo, porque comprendía por primera vez la fragilidad de la vida humana. Cualquier accidente, cualquier enfermedad, cualquier azar inesperado y, sobre todo, cualquier capricho de cualquier dios inmisericorde, como él, podían romper en un instante el hilo, el frágil hilo del que pende la vida de los hombres.

Agradecido, correspondió a Admeto con todos los recursos que su condición le permitía. Hizo que las vacas parieran en cada parto dos terneros, pues echaba en sus pesebres combinaciones de hierbas que había aprendido

de su hijo Asclepio; curaba las heridas de los animales, ayudaba a los hombres vencidos por el cansancio o por el peso de la edad. Sentía que tenía mucho por lo que pagar. Cada noche contemplaba la luz de los astros con la mirada de un hombre mortal, preguntándose qué leyes los regían, que movimientos perseguían, qué secretos escondían al lado de sus luces centelleantes. Quizá sin saberlo del todo, agradecía a su padre aquel castigo, la imposición de aquella pena que le estaba haciendo comprender el sentido de buena parte de su existencia.

Admeto apareció un día en los establos con el semblante sombrío. Apolo, el boyero, vio en sus ojos una sombra de tristeza mezclada con un punto de esperanza y de preocupación. Dudaba si preguntar al rey el origen de su melancolía, pues no quería parecer interesado ni indiscreto. Siguió haciendo sus tareas sin aparentar mayor interés por la presencia de Admeto, que, por otra parte, no parecía estar allí por ninguna razón concreta.

En efecto, el rey simulaba interesarse por lo que lo rodeaba: la paja de los pesebres, la limpieza de las camas de los animales, los depósitos en los que se guardaba el grano. Sin embargo, Apolo percibía con claridad que su señor esperaba algo. Se acercó despacio y antes de llegar junto a él, como si su presencia no le importara lo más mínimo, le dijo:

–¿Puedo ayudarte en algo, señor? –El rostro de Apolo transmitía calma y su expresión invitaba a conversar.

–No sabría contestarte con claridad –los ojos de Admeto contenían toda la angustia de los hombres enamorados–. Hace algún tiempo que estás conmigo y sé que puedo confiar en ti. Desde que apareciste no has hecho otra cosa que ayudarme en todos los sentidos, y no he podido evitar la sensación de que proteges no sólo mi casa y mis rebaños, sino también mi propia prosperidad.

Por un momento, Admeto pareció dudar. Mirando hacia el suelo comenzó a andar hacia la puerta de los establos. Lo hacía despacio, como esperando que Apolo lo siguiera.

–Ayer estuve en Yolco –dijo–, en casa del rey Pelias. Mientras hablábamos junto al fuego vi a una de sus hijas, la hermosa Alcestis. Permaneció con nosotros sólo un rato, hablando con su padre de asuntos intrascendentes. No pude dejar de mirarla ni un solo instante, y, a decir verdad, ella parecía sentirse cómoda ante el acoso de mis ojos. Nunca antes me había perturbado tanto la presencia de una mujer ni me había sentido tan indefenso ante el ataque de un sentimiento. Creo que me enamoré de ella nada más verla.

Apolo escuchaba con atención. Con extrema delicadeza, aprovechando un pequeño silencio en el relato de Admeto, dijo:

–Sin duda sabes que Pelias es un hombre peligroso. Ha desterrado, matado, mentido y encarcelado para llegar al poder. Debes andar con pies de plomo, mi señor.

–Lo sé –contestó Admeto–. Conozco la naturaleza de Pelias, su ansia de poder y su irrefrenable audacia. Sin embargo, he decidido aceptar las condiciones que exige para conceder la mano de su hija.

Algo en el gesto del rey alarmó al esclavo Apolo, como si las condiciones que Pelias exigía para entregar la mano de su hija fueran imposibles. Con cuidado preguntó:

–¿Cuáles son esas condiciones, mi señor? Tratándose de Pelias, estoy seguro de que no concederá la mano de su hija fácilmente.

Admeto miró a los ojos de su esclavo con gesto preocupado. Por un momento pareció que su mirada intentaba refugiarse en la de aquel extraño siervo que parecía

comprender todo con la perspicacia de un maestro. Sintió que dudaba, pero al fin se decidió a contarle la verdad.

–Tienes razón, amigo. Las condiciones que Pelias ha impuesto a todo aquel que quiera la mano de su hija con casi imposibles de cumplir. De hecho, ningún hombre, que yo sepa, ha podido cumplirlas hasta hoy.

Respiró hondo, como intentando sobreponerse a una creciente angustia.

–Pelias sólo entregará a su hija Alcestis al hombre que se presente en su casa sobre un carro tirado por un león y un jabalí. –Calló un instante–. Nadie puede cumplir tal exigencia; mi angustia crece cuando pienso en ello.

Apolo miró hacia el horizonte. Parecía estar en otro mundo, ajeno a la conversación y a la presencia de Admeto. Mas su mente bullía intentando encontrar un camino para ayudar a aquel hombre bueno. Al cabo de unos segundos, le dijo:

–No te angusties, mi señor. Te ayudaré a cumplir la absurda exigencia de Pelias. A cambio debo pedirte un favor que, sin duda, te será fácil aceptar: no me preguntes nada; no intentes averiguar por qué razón te ayudo ni cómo voy a hacerlo.

Admeto no pareció sorprenderse en exceso. Una débil sonrisa pugnó por asomarse a su rostro antes de decir:

–Desde que apareciste noto que has llegado a mi casa como una bendición, y, a veces, he estado tentado de hacerte muchas preguntas. Sé que no eres un hombre corriente y que, probablemente, tienes respuestas que yo no puedo tener. Pero no te las pediré; algo me dice que no debo hacerlo.

Alargó sus manos hacia Apolo, que las tomó en las suyas. Ambos las apretaron con fuerza en un gesto lleno de confianza.

–Ayúdame, amigo. No sé por qué, pero sé que puedes hacerlo –dijo al fin Admeto.

–Lo haré. Ya te he dicho que no puedo explicarte la razón que me lleva a prestarte ayuda, pero debes estar seguro de que la comprenderás dentro de poco. Eres un hombre honrado, justo y afable. Es mucho más de lo que puedo decir de mí mismo.

Apolo regresó a los establos y se perdió detrás del portón de madera que daba acceso al patio de la casa. Admeto permaneció donde estaba, estático, como adherido a la tierra por un cordón invisible. Aquel esclavo llegado de la nada, sin pasado, sin familia, sin esperanza en el futuro ni recelo del pasado, parecía decidido a cambiar su vida para siempre. Alzó la vista hacia el cielo claro, azul, apenas manchado por el deshilachado fleco de alguna nube blanca. Entonces vio, suspendida en el éter, un águila enorme que volaba hacia el sur. Contempló la silueta del ave de Zeus hasta que ésta desapareció de su vista, confundida con el azul del horizonte. Cuando se dirigió hacia el interior de su casa, una paz completa, intensa, real, se adueñó de su espíritu.

Apolo ayudó a su circunstancial amo con todo el poder que su condición le permitió. Consiguió uncir bajo el yugo del carro de Admeto a un león y a un enorme jabalí, a los que apaciguó con la armonía de su música y la efectividad de sus combinaciones de plantas. Condujo el carro como auriga de Admeto hasta la casa de Pelias, y todo Yolco se admiró ante la presencia del rey de Feras y de su auriga, un hombre que ante el pueblo aparecía con el porte de algún dios.

Los súbditos de Admeto celebraron su boda con la alegría sincera de quienes contemplan a una mujer y a un hombre que se aman. Durante tres días con sus noches la fiesta presidió el tiempo de Feras, la música arrinconó el ruido de los yunques y de los sopletes de los herreros, el

vino corrió de boca en boca y los sacrificios por la felicidad de la joven pareja proveyeron de carne fresca recién asada a todos los habitantes de Feras. La despreocupación parecía reinar en la casa de Admeto y en las calles de la ciudad.

Cuando los recién casados entraron en el recinto del palacio, Admeto se dirigió a una capilla muy antigua, pequeña, llena de recuerdos de su infancia y de ecos de pasados rezos. Con el corazón lleno de seguridad y agradecimiento, rezó a dioses y diosas, y pidió que la bonanza de sus cosas no se torciera nunca. Intentó no olvidarse de ninguno de los grandes dioses, especialmente de aquellos que tenían un carácter vengativo y envidioso.

Al salir de la capilla, cuando estaba a punto de entrar en la habitación donde esperaba su esposa, el ansia por contemplarla, el reflejo del vino que había bebido y de los excesos de la fiesta, le impidieron darse cuenta del error que acababa de cometer involuntariamente: había olvidado rezar una oración a Ártemis, la hermana de Apolo, el dios que, convertido en esclavo, le había conducido hacia la felicidad.

Pronto advirtió las consecuencias de su olvido. La habitación en la que habría de pasar su primera noche junto a Alcestis despedía un extraño olor, entre ácido y dulce. La luz de la pequeña antorcha que ardía junto a la puerta no era suficiente para alumbrar la alcoba, así que Admeto dejó a su esposa en la puerta, descolgó la antorcha y entró con mucho cuidado. Cuando alumbró hacia el suelo comprendió lo que pasaba: una multitud de serpientes se movía por las baldosas del suelo llenando la atmósfera con sus sibilantes sonidos; lo miraban con sus ojos vidriosos, pero, como si su presencia hubiera detenido sus músculos, o como si todas ellas fueran los distintos miembros de un solo cuerpo, se paralizaron como hipno-

tizadas por su presencia. Sólo los ojos, móviles y agudos, parecían estar vivos.

Admeto retrocedió hacia la puerta, donde esperaba su aterrorizada esposa.

–¿Qué hemos hecho –preguntó angustiada–, Admeto, a qué dios hemos ofendido para que nos acose una plaga semejante en nuestro lecho de bodas?

Admeto no contestó. Volvió su rostro lívido y desencajado hacia el oscuro pasillo, pues había adivinado la presencia cercana del misterioso esclavo benefactor. Antes de que pudiera articular palabra, Apolo le hizo una escueta pregunta:

–¿Has rezado a Ártemis antes de entrar en tu casa?

Admeto supo enseguida que no lo había hecho. Bajó su rostro hacia el suelo y apenas susurró:

–Lo olvidé.

–Bien –dijo Apolo–. Intentaré calmarla. Mi hermana es una diosa colérica y estricta, pero sabrá escucharme.

Admeto, con los ojos llenos de incredulidad, se disponía a preguntar algo cuando un gesto del dios le convenció de que no debía decir ninguna palabra. Apolo continuó:

–Soy Apolo. La razón por la que te he servido se debe a un castigo de mi padre, que ha intentado por enésima vez hacerme comprender cuáles son mis limitaciones. Te he servido con placer, pues eres un hombre bueno; quizá mejor que yo mismo. Quiero que sepas que voy a seguir sirviéndote, aunque nunca volverás a verme. Esta noche voy a prestarte mi último servicio, el más importante, pues lo haré por propia voluntad, sin estar obligado por mi padre. No intentes comprender por qué lo hago; las razones están en mi interior y, por decirlo claramente, tú no tienes parte en ellas. Gracias por haberme

mostrado el camino en muchas cosas, Admeto. Espero que mi poder llegue hasta donde no ha llegado tu memoria –añadió sonriendo.

Admeto vio cómo la figura de Apolo se alejaba por el camino que conducía hacia el este. Miró a su mujer, que, unos pasos más atrás, no había oído su conversación con el dios. Se dirigió hacia ella y la abrazó con fuerza, como queriendo transmitir con el impulso de su abrazo la confianza extrema que tenía en el futuro.

Apolo aprendió la lección que le había impuesto su padre. Su experiencia de esclavo mortal doblegó en buena medida la arrogancia de su carácter y le hizo comprender el valor de algunas cosas que, hasta entonces, no habían merecido ni uno solo de sus pensamientos. Mientras se dirigía al encuentro de su hermana, volcó sobre sus recuerdos el eco de toda su vida. Miró hacia el cielo, pues sabía que su padre, una vez más, sonreía ante las pequeñas, las insignificantes angustias de su hijo.



El culto al dios Apolo fue, probablemente, el más importante de toda Grecia desde el punto de vista religioso, y los lugares en que éste se celebraba llegaron a convertirse con el paso del tiempo en la meta de miles y miles de peregrinos. Las razones por las que Apolo, un dios que no aparece en los primeros testimonios escritos de la lengua griega[107], llegó a tener tal importancia en la vida de los antiguos griegos no son fáciles de rastrear.

Son tantas las variantes que los mitógrafos nos ofrecen en relación con él, que a cada paso, en cada encrucijada de su vida, siempre se nos presentan unas

107. El llamado Silabario Minoico Lineal B. En relación con este aspecto, véase lo expuesto en mi libro *Hijos de Homero*, cit., pp. 47 y ss.

cuantas alternativas. Por esta razón, el lector sabrá disculparme si intento introducirlo en el complejo mundo de este dios; quizá así consiga que no se pierda del todo.

El origen del dios Apolo es, quizá, el más controvertido del panorama religioso griego. En términos generales, todas las opiniones posibles han sido fundamentadas por el trabajo de los especialistas desde hace mucho tiempo, de manera que hoy podemos resumirlas en tres grandes grupos:

a) Apolo tiene un origen griego. Quienes defienden esta hipótesis se han basado tradicionalmente en razones etimológicas que han relacionado el nombre del dios con algunas palabras de significado contrastado. Sin embargo, las relaciones etimológicas entre unas palabras y otras pueden gastarnos algunas bromas pesadas, y hay que manejarlas con extrema precaución. A mi juicio, ninguna de las etimologías propuestas[108] es suficientemente convincente.

b) Hay también quienes defienden, no sin argumentos, que Apolo no es un dios originalmente griego, sino oriental. Igualmente, entre los defensores de esta teoría ha habido intentos de establecer relaciones etimológicas. En todo caso, el lector debe saber que muchos de tales intentos, que pretendían vincular el nombre del dios con otros nombres aparecidos en inscripciones hetitas, luvitas y licias, han fracasado, a veces estrepitosamente[109]. Tampoco merece crédito la relación establecida con la palabra babilónica *abullu,* que significa 'puerta de la ciudad'.

108. Se ha comparado el nombre de Apolo, en la forma *Apéllon*, propia del dialecto de los griegos dorios, con *apéllai*, una palabra que puede traducirse como «rediles» primero y como «asamblea» después. Quienes defienden esta relación hacen de Apolo un dios pastor que acaba por transformarse en un dios protector de las asambleas. Hay otras relaciones etimológicas que no voy a citar porque me parecen todavía menos plausibles que ésta y porque, sobre todo, no quiero aburrir al lector con disquisiciones propias filológicas en las que, probablemente, no le apetezca entrar. 109. En algunos casos las lecturas eran simplemente falsas lecturas. Para que el lector se haga una idea de lo que quiero decir, quizá baste con este ejemplo: la palabra licia que se relacionaba con el nombre de Apolo era *pλdâns;* pues bien, esa palabra hoy la leemos como *kλdâns,* lo que invalida por completo su relación con el teónimo *Apóllon.*

Ante la insuficiencia que presentan los argumentos lingüísticos, los partidarios del origen oriental[110] de Apolo han basado sus tesis en otras explicaciones. La primera de ellas es, cómo no, Homero, que nos presenta a Apolo como defensor no de los griegos sino de los troyanos, especialmente de su caudillo Héctor.

110. U. von Wilamowitz y M. P. Nilsson, especialmente. Se trata de dos personalidades de enorme relevancia, y el peso de sus opiniones puede notarse todavía hoy, un siglo después de que las emitieran.

Otras argumentaciones en el mismo sentido me parecen igualmente plausibles, como el hecho de que su madre Leto sea fácilmente asimilable a diosas de Licia y Creta, o que su hermana Ártemis pueda corresponderse con la *Artimús* de las inscripciones lidias.

Por otra parte, el calendario ritual de Apolo está marcado por el número siete, pues, si estoy en lo cierto, todas sus fiestas se celebraban en un día siete del calendario lunar. Parece claro que esta característica del dios podría tener su origen en Babilonia.

En definitiva, el origen asiático de Apolo me parece más que probable.

c) Finalmente, hay estudiosos[111] que han tratado de armonizar ambas posturas aludiendo a la posibilidad de que tanto el Apolo griego como el oriental se formaran a partir de otro egeo más antiguo. Las tablillas micénicas escritas en Lineal B podrían haber echado una mano a los defensores de esta teoría, pero, como he dicho un poco más arriba, el nombre del dios sigue sin aparecer en los documentos micénicos.

111. Sobre todo Ch. Picard y E. H. Sturtevant.

El lector se habrá dado ya cuenta de que estamos ante un dios de naturaleza muy compleja que acabó por desempeñar un papel decisivo no sólo en la religión de los antiguos griegos, sino en su vida cotidiana

y hasta en la actividad institucional, como veremos. Apolo, ciertamente, asumió una gran cantidad de funciones y, al cabo, ejerció desde el oráculo de Delfos una influencia extraordinaria de naturaleza internacional.

Pues bien, situado ya ante la complejidad de este dios, voy a intentar explicar qué se esconde detrás de los relatos que he utilizado en la parte narrativa de mi estudio. Y comenzaré por el principio, es decir, por el lugar de su nacimiento.

Delos

Apolo nació en la isla de Delos. Quienes conozcan esta isla, o más bien este islote, convendrán conmigo en que no parece un sitio muy adecuado para el nacimiento de una pareja de dioses tan importantes como Apolo y Ártemis, su extraña hermana. El lugar es, en efecto, una roca desolada situada en el medio del mar Egeo: en su escasa tierra no hay árboles y, según se dice con frecuencia, tampoco agua, pues ningún manantial recorre sus tierras, abrasadas por el sol y batidas casi permanentemente por el viento del norte, el Bóreas.

Esta característica, su escasez de agua, fue la primera idea previa que deseché cuando fui a Delos. Todavía hoy, al caminar por el llamado barrio del teatro, o por la zona que bordeaba el lago sagrado, puede comprobarse, casi en cada casa sacada a la luz por las excavaciones arqueológicas, todo un sistema de cisternas de agua dulce de cuya calidad y frescor puedo dar fe personalmente. Siempre he deseado saber cuál es el secreto de esta abundancia de agua en un lugar tan

seco, y con frecuencia he tratado de imaginar el inmenso placer que debía de suponer para los habitantes de la isla la existencia de ese universo de agua sobre el que se asentaba el bienestar de un islote inhóspito y solitario.

Cuando visitamos Delos hoy, es difícil evitar la sensación de soledad, incluso de abandono. La mayor parte de los barcos de cierto calado no pueden arribar a la isla, pues no hay profundidad suficiente. Normalmente, se parte de la cercana isla de Miconos, que, rebosante de vida, contrasta con la sensación de retiro que transmite Delos. De hecho, a partir del mediodía nadie puede permanecer en la isla que, convertida toda ella en un recinto arqueológico, se sumerge en una quietud absoluta, en un silencio sólo perturbado por las voces de los pájaros marinos y por el rumor del viento. El pasado se adueña cada tarde del lugar en que nació Apolo.

Sin embargo, esta impresión de calma es una sensación falsa, propia del presente. Una impresión muy distinta debían de percibir quienes viajaban a esta isla durante buena parte de la Antigüedad, pues estaba densamente poblada y tenía una importancia capital desde el punto de vista religioso y político. ¿Qué hizo que esta isla fuera tan importante? ¿Por qué nacieron en ella Apolo y Ártemis? ¿Por qué Atenas, en plena efervescencia de su poder democrático, hizo de ella el centro de su imperio, al que llamó «ático-délico»? ¿Por qué todas estas cosas, relacionadas con los ámbitos más importantes de la vida de los griegos, la política y la religión, ocurrieron en Delos y no en otras islas cercanas, infinitamente más acogedoras, hermosas, espaciosas y de pujante historia, como Paros o Naxos, por ejemplo?



Delos. Teatro. *Desde el teatro de Delos se contempla bien la naturaleza de la isla: un mar poco profundo que apenas permite la llegada de barcos grandes, hierbas y plantas abrasadas por el sol y el viento, y una cierta sensación de soledad, casi de abandono, que contrasta con la algarabía que debía reinar en la isla en tiempos pasados.* V. figura 9.

En las líneas que siguen voy a intentar dar respuesta a todas estas preguntas que, a mi juicio, nunca han sido satisfactoriamente contestadas. Si lo hago con la suficiente habilidad, el lector comprobará una vez más que mito e historia van cogidos de la mano, o, lo que es igual, que la imaginación y la razón forman parte del mismo proceso mental: el pensamiento.

Comencemos, pues, por el mito. En las páginas anteriores ya he mostrado el proceso por el que este islote, llamado en un principio Ortigia («Isla de las Codornices») acabó llamándose Delos («Brillante»), isla de la luz. Según Calímaco, poeta de época helenística

nacido en Cirene en el año 310 a.C., su nombre más antiguo era *Asteria*, palabra relacionada con 'astro', 'estrella':

> Antiguamente Asteria era tu nombre, pues saltaste, igual que un astro, desde el cielo al abismo profundo, huyendo de la unión con Zeus. Entonces aún no habías recibido a la resplandeciente Leto. Eras Asteria, tu nombre no era Delos todavía[112].

112. *Himno a Delos,* 37 y ss. Véase también Píndaro, *fragmento* 52e.42.

El primitivo nombre de la isla está relacionado, en efecto, con Asteria, hija de Ceo y de Febe, y por tanto hermana de Leto. Asteria fue amada por Zeus, a cuyo amor ella no correspondió. Como tantas otras mujeres, mortales e inmortales, a las que el dios agobió con sus requerimientos, casi siempre de naturaleza exclusivamente sexual, Asteria recurrió a una metamorfosis. Primero se convirtió en codorniz y se arrojó al mar, donde acabó por transformarse en una isla que, por este motivo, se llamó Ortigia o Isla de las Codornices.

Una característica curiosa de Ortigia, recogida por casi todos los mitógrafos, es que era una isla flotante que se desplazaba por el mar. Calímaco lo describe muy pormenorizadamente:

> Con frecuencia los marinos que van a Corinto desde Trecén[113] [...] te han avistado en el golfo Sarónico[114], pero al volver de Corinto ya no han logrado verte. Corrías tú por el rápido cauce del angosto Euripo[115] de resonantes olas, y en el mismo día, rehuyendo las aguas del mar de Calcis[116], navegaste hasta el cabo Sunio de los atenienses, o hasta Quíos, o hasta los arrecifes de la isla de Samos, donde te acogieron

113. Ciudad de la Argólide, en el Peloponeso.
114. El golfo Sarónico está en el mar Egeo. Sobre sus aguas está el puerto de Atenas.
115. Estrecho que separa las costas de Beocia de la isla de Eubea.
116. Ciudad de la isla de Eubea.

hospitalariamente las ninfas de Mícala[117]. Mas cuando ofreciste tu suelo como lugar natal de Apolo, los navegantes te pusieron el nombre de Delos en vez de Asteria, pues ya no surcabas las aguas, invisible[118] a sus ojos, y habías conseguido enraizarte entre las olas del mar Egeo[119].

117. Promontorio cercano a Samos.

118. En el texto griego aparece la palabra *ádelos*, opuesta a *Délos*, 'visible', 'brillante'.

119. *Himno a Delos*, 42 y ss.

La insistencia de las fuentes en el hecho de que Delos había sido una isla errante, como si se tratase de un planeta en el mar, siempre me ha parecido difícil de explicar y, realmente, no tengo una respuesta satisfactoria a este hecho. Quizá sea importante en este sentido el nombre primitivo de la isla Asteria, que ha podido condicionar, en esta primera fase de su historia, su naturaleza semoviente.

En todo caso, Calímaco dice que fueron los navegantes los que pusieron a la isla el nombre de Delos. Éste es un hecho relevante, porque creo que, efectivamente, la importancia de la isla está relacionada con la navegación y con su posición excepcional en relación con el sol. Sé que debo explicarme.

Delos es una isla. Este hecho evidente debe situarnos de inmediato en el mar o, mejor dicho, en un barco, para intentar explicar lo que, como ya he repetido varias veces, parece inexplicable: su enorme importancia histórica y mitológica, en contraste muy violento con su naturaleza, fuertemente necesitada. Durante mucho tiempo todas las investigaciones realizadas en relación con el lugar de nacimiento de Apolo han pasado de puntillas al lado de este problema. Como casi siempre, se ha aceptado que Delos fuera un poderosísimo centro de influencia en la política de Grecia y un santuario de Apolo de gran importancia (sólo superado por el oráculo de Delfos). Es decir, se

ha asumido su relevancia histórica y religiosa porque no hay manera de negarla: hasta tal punto las fuentes de todo tipo son unánimes en relación con esta isla.

Sin embargo, en justa correspondencia con una práctica científica que no comparto en absoluto, se ha tendido a rechazar su importancia desde el punto de vista mitológico, argumentando que su relevancia es fruto de la pura fantasía, de la especulación gratuita de los hacedores de mitos.

Creo que ya he argumentado muchas veces la equivocación completa que se oculta detrás de este proceder de filólogos e historiadores. Dar por hecho que los relatos míticos sobre Delos son pura fantasía indigna de ser tenida en cuenta por toda investigación seria es un traspié desde muchos puntos de vista, pero especialmente desde el de la perspectiva de las narraciones de la época, que intentan aplicar la imaginación en un terreno en el que la razón todavía no podía sostenerse. Si, además, los datos que se refieren a esta isla misteriosa están en la obra de Homero, el rechazo de los investigadores es realmente grande. Éste es un error aún mayor que el anterior. La razón en que me baso para hacer tal afirmación creo que es suficientemente concluyente y tiene que ver, una vez más, con la credibilidad de Homero.

Quienes han creído que Homero no mentía, quienes han leído la *Ilíada* con la convicción de que detrás de cada verso latía buena parte de la Historia, han descubierto cosas que hasta entonces habían sido relegadas al neblinoso territorio de la fantasía. Hoy el mundo en que se desarrollaron los hechos de la *Ilíada*, desde Troya a Micenas, desde Europa hasta Asia, se muestra ante nuestros ojos como una realidad incuestionable, demostrando claramente que los mitos no

son cuentos y que algunas fantasías, especialmente las que tienden a explicar el mundo, sólo son patrimonio del hombre moderno, no de Homero.

Deslumbrados quizá por el universo de la *Ilíada,* admirados al contemplar los muros de Troya o de Micenas, o al descubrir la bañera del palacio de Néstor, sobre las colinas de Pilo, no hemos sabido ver lo que se esconde detrás de los versos de la otra obra atribuida a Homero: la *Odisea.* Mas si hacemos el esfuerzo de leer esta obra (considerada injustamente "menor" por buena parte de los estudiosos) con el respeto que merecen sus protagonistas y su autor, quizá descubramos también un nuevo mundo escondido entre los ecos del más antiguo y, a la vez, el más moderno de los viajes: aquel que condujo a Ulises hasta su patria, Ítaca, después de haber descubierto que en el lejano occidente, en las tierras del ocaso, estaba el centro de un mundo que la Historia se ha empeñado en oscurecer.

La *Odisea,* y especialmente su geografía, ha sido considerada por la mayor parte de los estudiosos como una obra absolutamente fantasiosa, indigna de ser tomada en serio. No puedo ser exhaustivo en relación con este asunto, que, de todas formas, trataré más adelante. Pero sí puedo intentar demostrar que la *Odisea,* igual que la *Ilíada,* no es una obra debida a la fantasía delirante de su autor, sino a su conocimiento. Un conocimiento mucho más profundo que el de quienes, sin pensar mucho lo que dicen, lo tachan de fantasioso y, a veces, incluso de embustero.

A mi juicio, en la *Odisea* está la clave de la historia de Delos. Es un pasaje del canto XV, aparentemente intrascendente, de esos que abundan en los poemas homéricos, y que normalmente no llaman la atención. Ulises ha llegado ya a Ítaca, pero sus penalidades están todavía

lejos de haber terminado. Está hablando con el porquero Eumeo, un hombre fiel que lo conmueve hondamente con sus palabras rebosantes de fidelidad, amor y añoranza por su amo, al que no ve desde hace veinte años.

Eumeo no puede reconocer a Ulises, pues la diosa Atenea ha cambiado su aspecto por completo. Ciertamente, en su casa las cosas están muy difíciles: una caterva de hombres sin escrúpulos han ocupado, como pretendientes de Penélope, sus dependencias. Todos creen que Ulises ha muerto, por lo que intentan obligar a su mujer a que elija entre ellos al que habrá de ser su nuevo esposo y, de paso, dueño de la fortuna y el patrimonio de Ulises.

Ante esta situación, Ulises, el astuto, duda. Atenea, la diosa que siempre lo ha protegido, acude en su ayuda y, con el fin de hacerlo irreconocible, arruga la piel de sus ágiles miembros y hace desaparecer de su cabeza sus rubios cabellos. Cubre el cuerpo del héroe de sucios harapos, llena de legañas sus hermosos ojos y hace que sobre sus hombros, antes fuertes, cuelgue la piel de un anciano[120]. Convertido en un mendigo irreconocible, Ulises se dirige hacia la morada del porquero, con quien entabla la primera conversación desde su llegada a Ítaca.

120. Homero, *Odisea*, 13.395 y ss.

En un momento dado, Ulises, que no deja de poner a prueba la fidelidad de Eumeo, le pregunta sobre su origen, sobre su tierra y su linaje, una pregunta, por lo demás, casi obligada tratándose de un griego. Entonces Eumeo, al comenzar su respuesta, le dice a Ulises estas palabras:

> Hay una isla llamada Siría, no sé si la conoces de oídas,
> por encima de Ortigia, donde da la vuelta el sol[121].

121. *Ibidem*, 15.403-404.

El porquero no hace sino comenzar su conversación de la manera más frecuente, es decir, diciendo el lugar del que desciende su linaje. Y todo estaría dentro de la más estricta normalidad si no fuera porque se dice que en Ortigia, la isla de Delos, como ya hemos visto, «da la vuelta el sol». La expresión en griego es *tropaí eelíoio,* por lo que su traducción no admite dudas.

Hace tiempo, como resultado de una conversación con Eduardo García Mouriño[122], comencé a preguntarme qué se ocultaba detrás de esa expresión tan aparentemente banal como enigmática. Pues bien, en mi investigación subsiguiente descubrí que la palabra *tropé,* que en griego significa 'vuelta', es aplicada por una cantidad muy reveladora de autores antiguos para designar la «vuelta del sol», es decir, el solsticio.

Éste es un punto extremadamente importante, pues, de alguna manera, Homero relacionaría la isla de Delos con uno de los solsticios. Si esto fuera así, buena parte del misterio de la isla natal de Apolo quedaría resuelto. Veamos.

Una pequeña aclaración antes de proseguir. El lenguaje que utilizamos para expresar el resultado de nuestra observación de la naturaleza, sobre todo de los fenómenos celestes, está lleno de imprecisiones y de errores. Todavía hoy seguimos diciendo que el sol «sale» o «se pone», como si fuera el sol el que se mueve. En realidad somos nosotros los que nos movemos alrededor del sol, de manera que, en rigor, no podemos decir que el sol sale o que el sol se pone. Sin embargo, situados en la tierra, la sensación es que, efectivamente, es el sol el que se mueve, y no nosotros.

Hecha esta salvedad, es evidente que todos tenemos la impresión de que el sol viaja de este a oeste.

122. Navegante, abogado, sabio conocedor de la obra de Homero y hombre refractario a todo lo que fuera la más mínima notoriedad. Este deseo suyo de pasar inadvertido, de "no figurar" y, sobre todo, de no discutir con nadie lo que sabía, ha hecho que su nombre haya pasado inadvertido por completo. Sólo los que tuvimos el privilegio de gozar de su sabiduría y de su amistad sabemos todo lo que Eduardo, «el patrón» (como todos los que le queríamos lo llamábamos), era capaz de enseñarnos.

Esto es algo perfectamente constatable por cualquier persona común, sin necesidad de que esté formada en conocimientos de ninguna naturaleza. Sin embargo, no todo el mundo sabe que el sol, a la vez que parece viajar de este a oeste, realiza también un desplazamiento, mucho menos evidente, de sur a norte y de norte a sur. Ese viaje es, justamente, el que está delimitado por los solsticios. Cuando el sol llega al punto más septentrional de su recorrido, se "para" y "da la vuelta" para volver hacia el sur, donde vuelve a pararse para dar la vuelta de nuevo hacia el norte. Ese momento de parada del sol, inmediatamente anterior a la *tropé* o vuelta, es el solsticio, palabra que, con toda expresividad, significa 'parada del sol'[123].

Una gran cantidad de autores, como he dicho antes, utiliza esta palabra con el inequívoco sentido de «solsticio»[124]. Entonces, ¿cómo es posible que nos haya pasado inadvertida esta cita de la *Odisea* en relación con Delos? No tengo la respuesta a esa pregunta, pero creo que sí tengo la respuesta a la afirmación de Eumeo: Delos es el lugar sobre el que se produce uno de los solsticios, aquel en el que el sol inicia su vuelta hacia el norte, a finales del mes de junio.

El lector se preguntará, con razón, qué quiero decir exactamente al afirmar, con Homero, que el sol da la vuelta sobre Delos. Intentaré explicarlo.

La observación de los fenómenos relacionados con el sol debió de ocupar un lugar muy importante en la vida cotidiana de los antiguos. Cualquier campesino, por ejemplo, podía advertir que a partir del mes de octubre, más o menos, la fachada norte de su casa dejaba de ser calentada por la luz del sol, y que, al llegar los meses de marzo y abril, la cálida luz del sol comenzaba de nuevo a secar las húmedas manchas de esa

123. La palabra solsticio deriva del latín *solstitium*. La segunda parte de la palabra contiene la raíz *st-*, que da lugar a palabras, tanto en latín como en griego, relacionadas con 'estar', 'permanecer quieto'. Todavía podemos vislumbrar esta raíz, muy antigua, en palabras como *estático, estatus*, etc.

124. Entre ellos, Platón, *Leyes*, 945e, *Axíoco*, 370c; Hesíodo, *Trabajos y días*, 477; Aristóteles, *Investigación sobre los animales*, 5.8, *Meteorológicos*, 1.6, 7.13; Plutarco, *Sobre el exilio*, 601A, etc. Si el lector está interesado en este tema, puede acudir a D. R. Dicks, *Early Greek Astronomy to Aristotle*, Bristol, 1970.

misma fachada. Es, por tanto, comprensible que cualquier observador, culto o no, dedujera que el astro rey, el responsable de la vida en la tierra, realizaba un viaje que iba de sur a norte, a la vez que completaba su desplazamiento diario desde el este hasta el oeste.

Siguiendo este razonamiento, los antiguos supusieron que debía de haber un punto en el lejano norte en el que el sol se detenía en el momento de su parada, es decir, en el solsticio. Y, a la vez, comprobaron que algún lugar del sur marcaba también el otro punto del solsticio.

Los griegos, en general, no podían saber cuál era el punto sobre el cual el sol detenía su ruta hacia el norte. Pero sí podían observar el punto en el que detenía su marcha hacia el sur. Pues bien, ese punto es la isla de Delos, el lugar en el que, según Homero, «da la vuelta el sol» para iniciar su camino hacia las tierras en las que se genera el Bóreas, el violento viento del norte.

La constatación de este hecho, importantísimo desde todos los puntos de vista, hizo que un islote desolado, barrido por el viento, abrasado por el sol en verano, se convirtiera en un lugar capital de la religión y de la historia de Grecia. Ante la comprobación, observable por cualquiera, de que el sol detiene su marcha encima de la isla, los griegos (y no sólo los griegos) llenaron ese lugar desfavorecido por la naturaleza con todo tipo de leyendas, especialmente la que vinculaba el nacimiento de Apolo, el dios sol, con sus tierras semidesérticas. Al fin y al cabo, ¿qué podría haber sido más lógico que imaginar que el dios de la luz naciera en el lugar sobre el que detenía su marcha el sol? ¿Qué más natural que imaginar que Apolo, al igual que el sol, iniciara nada más nacer un viaje hacia el norte, a un lugar indeterminado que fue concebido como la



Delos. *La entrada a Delos muestra claramente la magnitud de los restos arqueológicos y, también, lo ruinoso de muchos de ellos. La isla en la que «da la vuelta el sol», la isla del solsticio, sigue ocultándonos, todavía hoy, la mayor parte de sus secretos.*

sede de los hiperbóreos, es decir, de quienes habitan «más allá del norte? ¿Cómo no llamar a esa isla «de las codornices» Delos, es decir, «Brillante»?

El tipo de imaginación que fue generada por los mitos del nacimiento de Apolo estaba ligado, como el lector puede ver, a un hecho real, comprobable incluso hoy día: un efecto óptico que hace de la isla de Delos un lugar especialmente vinculado con el sol, el astro del que depende nuestra vida.

La importancia que los antiguos griegos concedían al recorrido del sol es, por lo demás, evidente: todos los templos están orientados siguiendo la dirección este-oeste, de manera que el mármol de estos maravillosos edificios va cambiando su color al compás de la declinación de la luz del sol, pasando de un blanco cegador al mediodía al tenue color de la carne cuando se avecina el ocaso. Hay alguna excepción a esta norma, como la del templo de Apolo en Basas, orientado de norte a sur. En este caso,

parece que fue el movimiento de los solsticios el que inspiró a los arquitectos. Nada más lógico tratándose de un templo dedicado al dios sol.

Así pues, la elección mítica de la isla de Delos como cuna de uno de los dioses más importantes de la mitología griega parece estar justificada a la luz de estos hechos, completamente naturales, que acabo de exponer. Por otra parte, la isla de Apolo no sólo asumió una jerarquía capital desde el punto de vista religioso, sino que fue un lugar de suma importancia en época histórica, incluso en época romana. La realidad de los hechos históricos, una vez más, no hace otra cosa que encajar con la realidad mítica.

La relevancia de Delos fue reconocida por Atenas, que en el siglo v a.C. estableció allí, como ya he dicho, la sede de la confederación de estados que ella misma lideró con el objetivo inicial de luchar contra los persas.

Mas la importancia de Delos debió de verse reflejada también en otros ámbitos que, desgraciadamente, no han merecido muchas líneas en los libros de historia. Quizá la isla fue un punto de primera importancia en las cartas de navegación de los antiguos griegos y, también, fenicios. Dado el carácter eminentemente marinero de ambos pueblos, que, como es bien sabido, hicieron del mar su medio natural, el hecho de que sobre Delos se produjera la parada del sol en el solsticio debió de verse reflejado en los documentos y en las rutas marítimas. Por desgracia no conservamos ninguna carta de navegación de los fenicios[125], ningún documento que nos muestre cómo navegaban, cómo escribían sus rutas en los mapas. Aun así, estoy convencido de que la isla de Delos era un centro clave en relación con la navegación en el mar Egeo.

125. La destrucción de Cartago, perpetrada por las tropas romanas en el año 146 a.C., supuso la desaparición de la práctica totalidad de los libros y documentos de los fenicios de Cartago. Si pudiéramos hoy leer alguna carta de navegación fenicia, algún documento náutico, por despreciable que pareciera a simple vista, muchas nieblas que cubren hoy algunos territorios de la historia antigua quedarían razonablemente despejadas.

Rastros arqueológicos, en efecto, parecen confirmar que los fenicios tuvieron quizá en la isla una especie de observatorio astronómico. No es difícil imaginar el asombro que les debía de producir la trayectoria del sol girando sobre la isla.

Para los griegos, que hicieron de esta isla uno de los centros de su "mapa" mítico, Delos fue un lugar clave en relación con las rutas de navegación. No me extrañaría que hubiera representado para ellos una especie de punto cero, algo parecido a lo que representa Greenwich en la historia de las cartas de navegación y de los mapas modernos.

El islote perdido, batido por el viento, atacado por las olas, tuvo una historia que no correspondía ni con su tierra ni con su situación en relación con las demás islas del centro del Egeo. Delos, la Brillante, la patria de Apolo y Ártemis, entró en la historia de los griegos y en los repertorios míticos del Mediterráneo no por su posición en la tierra, sino por la sombra que, desde el cielo, proyectó sobre ella la parada anual del sol. Una parada que era el preludio de un viaje del propio sol hacia el norte, hacia una tierra lejana y misteriosa. La tierra de los hiperbóreos.

Los hiperbóreos

A cualquier lector de las fuentes antiguas de la literatura griega le ha llamado la atención, en algún momento de su lectura, la aparición de un pueblo recóndito, situado al norte del mundo; o, por ser más preciso, «más allá del norte», pues eso es, como ya he dicho, lo que significa exactamente la palabra *hiperbóreo.*

En las líneas anteriores, dedicadas a la isla de Delos, he intentado explicar al lector mi convencimiento de que, tanto la importancia de Delos, como la existencia de este pueblo lejano del norte, se deben a la observación directa de uno de los solsticios del sol y a la posición que ocupa la isla en relación con este fenómeno. Todas las noticias que tenemos en las fuentes antiguas no hacen, a mi juicio, otra cosa que reforzar esta hipótesis. Veamos.

Las referencias que los antiguos nos han transmitido sobre los hiperbóreos varían mucho en el fondo de su enfoque. Las hay completamente fantásticas, escritas "de oídas" por quienes en las tabernas de los puertos habían oído hablar a algún marinero recién llegado de lejanas travesías. Con una jarra de vino sobre la mesa, los marinos llegados de otras tierras debían de ejercer una fascinación difícil de resistir sobre quienes, ligados a la tierra y a las rutinas de todos los días, estaban siempre predispuestos a escuchar relatos de países distantes, de pueblos extraños, de mares furiosos preñados de olas. Siempre he estado convencido de que muchas leyendas, muchos mitos que con el tiempo fueron incorporados al corazón del pueblo griego, surgieron de estas conversaciones en las tabernas de los puertos, de la avidez por escuchar de unos y del afán por contar de otros.

Sin embargo, otras informaciones debieron de llegar por vías mucho más fiables en los detalles, aunque estuvieran basadas en los relatos que viajeros de muy diferente condición rememoraban no a los parroquianos de las tabernas de los puertos, sino a las autoridades locales, a sus familiares o a una clase extraña de individuos que, a base de preguntar, de contrastar, de comprobar y de escribir, estaban poniendo en marcha,

sin imaginarlo, una ciencia que sigue alimentándonos hasta hoy: la historia.

Uno de estos hombres, el llamado "padre de la historia", había nacido en Halicarnaso (la actual Bodrum turca), una ciudad de la costa oriental del mar Egeo, en el año 484 a.C. Se acostumbró desde pequeño al trasiego de los puertos, a las siluetas de las naves griegas y fenicias, y a las conversaciones de las tabernas de los puertos. Cuando, por las circunstancias políticas derivadas del ataque persa contra las ciudades griegas de Asia Menor, se vio obligado a exiliarse, aprovechó el tiempo para viajar. Recorrió buena parte de Grecia, Babilonia, Cólquide[126], Siria, Macedonia, Libia, Cirene[127] y Egipto, en donde realizó un viaje desde la desembocadura del Nilo hasta Assuán, fascinado por las misteriosas escrituras jeroglíficas. No está mal para un hombre del siglo V a.C.

Durante esos viajes Heródoto no paró de preguntar, de escribir, de investigar, de crear, en suma, los fundamentos de la historiografía. Este hombre, de quien algunos investigadores modernos nunca se han fiado demasiado, es, a mi juicio, uno de los autores más fiables del mundo antiguo. Veamos qué tiene que explicarnos sobre el asunto que estamos tratando.

He de decir, en primer lugar, que la tradición escrita (y desde luego la no escrita también) hablaba de los hiperbóreos como de un pueblo mítico, distante y feliz, ajeno a las enfermedades y exento de las penalidades de la vejez. Se citaban muchos lugares como sede permanente de estos seres felices: las orillas del Danubio, Escandinavia, alguna difusa isla del norte o del otro lado de las montañas en cuyos valles se generaba el Bóreas, el viento del norte. Estas montañas eran situadas en el extremo nordeste de Europa, y el

126. El legendario país del vellocino de oro, en el que se fraguó la leyenda de Jasón y los argonautas. La mayor parte de los autores creen que estaba situado en la costa del mar Negro, muy cerca de la actual Georgia.

127. Región situada en la costa noreste de la Libia actual. Es una zona muy fértil, de clima mediterráneo, muy codiciada en la Antigüedad. Junto con la isla de Creta, formó la provincia romana de Cirenaica.

hecho de que Aristóteles[128] e Hipócrates[129] acepten su existencia demuestra que éste era un asunto que iba mucho más allá de una conversación de taberna.

A pesar de ello, Heródoto se muestra receloso:

> Sin embargo, en relación con los hiperbóreos, ni los escitas[130] ni ninguno de los pueblos de los que habitan por esta zona dan ninguna referencia [...] Realmente quienes han hablado de los hiperbóreos han sido Hesíodo y Homero en su obra *Los Epígonos*, si es que puede decirse que éste es el autor de esta epopeya[131].
>
> Ahora bien, quienes verdaderamente nos dan información sobre los hiperbóreos son los delios[132].

Es decir, que para Heródoto la única fuente que transmite información «verdaderamente» son los habitantes de Delos. Quizá se refiera a los sacerdotes dedicados al culto del Apolo Delio, o quizá a la gente de Delos en general. El hecho es que, debido al recorrido del sol entre sus dos solsticios y a la identificación de Apolo con el sol, parece lógico que la gente que habitaba debajo de los dos puntos sobre los que el sol daba la vuelta acabara poniéndose en contacto.

No estoy muy seguro de que este contacto fuera real, y tampoco estoy en condiciones de precisar cuál fue el mecanismo por el cual (si es que se produjo alguna vez) llegó a realizarse. En todo caso, debieron de ser los habitantes de Delos los que buscaran a sus "hermanos" del norte, quienes no necesariamente tenían por qué haber llegado a la misma conclusión que los delios en relación con la "parada" del sol.

El texto de Heródoto, sin embargo, nos da una serie de detalles que parecen ir un poco más allá de la pura fantasía. Veamos los primeros.

128. *Meteorológicos,* 350b.
129. *Sobre los aires, aguas y lugares,* 19. Hipócrates, el creador de la medicina moderna y del género literario que hoy llamamos «tratado científico» habla exactamente de los montes Ripeos, «a partir de donde sopla el Bóreas». Desde muy antiguo (sin duda en tiempos de Homero) era comúnmente admitido que el extremo norte del mundo estaba formado por una alta cadena de montañas. Más allá de ellas sólo estaría el mar, inmenso, inabordable. En la cita aludida Hipócrates, que habla de estas montañas en relación con los escitas, no hace mención alguna de los hiperbóreos.
130. Antiguo pueblo de las estepas del norte del mar Caspio. Para los griegos era un pueblo bárbaro, salvaje e incivilizado.
131. Desgraciadamente, ni la cita de Hesíodo en relación con los hiperbóreos ni la obra atribuida a Homero han llegado hasta nosotros.
132. *Historia,* 4.32.

Según los delios, algunas ofrendas sagradas llegan hasta el país de los escitas, embaladas en paja de trigo, procedentes del país de los hiperbóreos. Después, estas ofrendas las van recibiendo todos los pueblos vecinos que, desde la tierra de los escitas, las van transportando a occidente, hasta las lejanas costas del mar Adriático. Desde allí las ofrendas son enviadas hacia el sur, siendo los habitantes de Dodona[133] los primeros griegos que las reciben. Desde Dodona siguen viaje hacia el sur, hacia el golfo Melieo[134], desde donde pasan a la isla de Eubea. Después, las envían de ciudad en ciudad hasta llegar a Caristo[135]. Finalmente, los de Caristo las llevan a Tenos, pasando de largo por Andros[136], y los tenios las transportan a Delos[137].

El texto me parece muy interesante desde dos puntos de vista. El primero tiene que ver con las propias ofrendas, que, según se ha dicho[138], podían consistir sólo en espigas y tallos de trigo. En este sentido, no parece descabellado pensar que los hiperbóreos, ese pueblo desconocido y misterioso, habitante de un mundo más allá de lo conocido pero relacionados estrechamente con el culto al dios Apolo, fueran en realidad griegos.

La afirmación no es gratuita, pues sabemos que un grupo de griegos jonios se estableció en Escitia, quizá en la ciudad de Istria, fundada por Mileto en el siglo VII a.C. a orillas del Danubio. Si esto fuera así, es plausible suponer que estas ofrendas, enviadas por griegos asentados en un país lejano, deseosos de no perder del todo sus señas de identidad, fueran tomadas por los habitantes de Delos como regalos enviados al dios por los míticos habitantes del lugar en el que el sol-Apolo daba la vuelta para iniciar su viaje de regre-

133. Dodona está a unos 75 km al este de la isla de Corcira (actual Corfú), en la región del Epiro, cerca de la actual frontera con Albania y del mar Jónico. La ciudad fue muy importante en la Antigüedad por ser la sede de un misterioso oráculo de Zeus, quizá el más antiguo de toda Grecia.
134. El golfo Melieo está ya en el mar Egeo. Para llegar a él desde Dodona hay que atravesar toda Grecia de oeste a este, a través de la cordillera del Pindo.
135. Localidad al sur de la isla de Eubea.
136. Andros y Tenos son dos de las islas Cíclades, el grupo de islas que se encuentra más o menos en el centro del mar Egeo. Que las ofrendas pasaran de largo por Andros quizá se debía al hecho de que en esta isla se practicaba el culto a Dioniso, dios que, como veremos, es en cierta medida el reverso de Apolo.
137. *Historia,* 4.33.
138. J. Tréheux, «La realité des offrandes hyperboréennes», *Studies presented to D. M. Robinson,* II, Washington, 1953, pp. 758n y ss.

so a Delos. A esta impresión debió de contribuir el hecho de que en la leyenda griega de Apolo, el dios, siguiendo el viaje del sol, habitara en el país de los hiperbóreos durante buena parte del año.

Mas hay otra información en el texto de Heródoto que debe ser tenida muy en cuenta. Si el lector lo ha leído con atención, estará de acuerdo conmigo en que sus líneas contienen la descripción, bastante pormenorizada, de una ruta. Quizá en esta ruta, especialmente en su parte noroeste, han podido confluir dos hechos de naturaleza distinta. Uno, religioso: el culto al dios Apolo-sol o, si se quiere, al dios Apolo hiperbóreo. El otro, relacionado con la vida cotidiana, con los intereses comerciales y con las rutas de transporte: la ruta del ámbar.

El ámbar no es un mineral, sino una resina vegetal fosilizada proveniente de coníferas. En cierto sentido, es la única "piedra preciosa" de origen vegetal. Desde muy antiguo esta "joya" se utilizaba para la fabricación de objetos de adorno de muy variado tipo y su valor era muy alto en los mercados. Ya en el II milenio a.C. estaba establecida una ruta para su transporte que comenzaba en la costa de Prusia oriental, lugar donde se hallan los principales yacimientos[139]. Desde el Báltico y lo que hoy conocemos como Jutlandia[140], el ámbar era transportado por dos rutas paralelas: las cuencas del Weser y del Elba. La preciada mercancía llegaba hasta el valle del Po y del Adigio, desde donde seguía ruta por mar[141].

Una vez más, la historia y el mito se solapan, bien porque éste es un reflejo imaginativo de aquélla, bien porque los dos discurren paralelos, como el cauce de dos ríos.

Sin embargo, la investigación de Heródoto va todavía más lejos:

139. Son muy conocidos los del Báltico, en donde podemos ver, bien conservados, un gran número de insectos atrapados en el interior de esta resina dura pero quebradiza.
140. La península de Jutlandia comprende la parte continental de Dinamarca y el norte de Alemania.
141. Véase en relación con la ruta del ámbar, Tácito, *Germania,* 45, y Plinio, *Historia Natural,* 37.30-53.

Mas la primera vez, los hiperbóreos enviaron a dos muchachas para que llevaran las ofrendas. Sus nombres, según cuentan los delios, eran Hipéroca y Laódice. Para velar por la seguridad de las doncellas, los hiperbóreos enviaron con ellas a una escolta de cinco de sus ciudadanos, los mismos que hoy reciben el nombre de *Perfereos*[142] y que son tratados en Delos con los más altos honores. Sin embargo, como estos hombres no regresaban a su patria [...] los hiperbóreos acabaron por llevar sus ofrendas embaladas en paja de trigo hasta sus fronteras. Después, pidieron a sus vecinos que las remitiesen desde sus tierras a otro pueblo. Y, según cuentan, así llegan a Delos[143].

142. No sabemos nada sobre los perfereos. Probablemente eran una suerte de funcionarios. Dado que en la palabra se encierra claramente la raíz del verbo *phéro,* 'llevar', quizá la palabra signifique 'los que llevan (ofrendas)'. Puede verse en relación con esto, Porfirio, *Sobre la abstinencia,* 2.19.
143. *Historia,* 4.33.

Como puede ver el lector, el trasiego entre el país de los hiperbóreos y la isla de Delos no se limitaba exclusivamente a ofrendas, sino que con ellas viajaron, al menos durante un cierto tiempo, algunos hiperbóreos. Si esta noticia de Heródoto es cierta, quizá la hipótesis de que el origen del país de los hiperbóreos está en una fundación griega (de Mileto o de cualquier otra metrópoli) ayude a comprenderlo. El hecho es que, más adelante, Heródoto nos dice que las jóvenes de Delos adoptaron determinadas costumbres en honor de las muchachas que habían llegado desde el país del lejano norte. Así, antes de casarse, Heródoto nos dice que «se cortan un rizo, lo enroscan alrededor de un huso y lo depositan sobre la tumba»[144] de las dos muchachas hiperbóreas, Hipéroca y Laódice. En el mismo párrafo nos informa también de que «los jóvenes de Delos, enroscan algunos mechones de sus cabellos alrededor de un manojo de hierba fresca que, igualmente, depositan sobre la tumba». Pero todavía hay más.

144. *Ibidem,* 4.34.

Unas líneas más adelante, el padre de la Historia nos dice que la tumba «se halla a la entrada del Arte-

mision[145], a mano izquierda, y sobre ella ha crecido un olivo».

Esta serie de datos es, a mi juicio, suficientemente clara y concreta, y parece estar cimentada en una tradición sólida. Pero, como suele ser habitual, la realidad arqueológica ha terminado por demostrar que Heródoto estaba muy bien informado.

En efecto, el templo de Ártemis era bastante antiguo, y su fecha de construcción más probable es el siglo VII a.C. Lo más importante de este templo, que estaba dentro del recinto del dedicado a Apolo, es que en el interior de su *cella*[146] se han encontrado restos del edificio micénico sobre el que se construyó. Es decir, que este recinto había albergado otro edificio que data del período 1400/1300 a.C., una fecha muy anterior a la que nos indican los restos que, todavía hoy, permanecen a la vista del visitante.

Pues bien, el emplazamiento de lo que parece la tumba de Hipéroca y Laódice fue descubierto en el recinto del Artemision, tal como nos informa Heródoto. Por lo que ha podido deducirse de este descubrimiento, la tumba debe de ser todavía más antigua que el edificio que la albergaba, hasta el punto de que puede remontarse al llamado período Micénico Medio I, es decir, nada menos que al año 2100 a.C. Por si este dato cronológico, que nos lleva a épocas verdaderamente muy antiguas, no bastara, los arqueólogos encontraron en el lugar unos cuantos husos que, sin duda, parecen constatar la existencia real de los ritos a los que Heródoto se refiere en el párrafo que he citado hace un momento.

Heródoto ofrece más datos todavía, y nos habla de otras jóvenes hiperbóreas llegadas a Delos[147]. Sin embargo, creo que con lo que he expuesto hasta aquí es suficiente, y el lector puede hacerse una idea de que

145. Templo dedicado a Ártemis, hermana de Apolo.

146. La *cella* es la parte central y más importante de un templo griego. En su interior se albergaba la estatua de la divinidad a la que estaba consagrado el templo. En torno a la *cella,* los edificios fueron complicando su estructura con pórticos de columnas y otras habitaciones.

147. Se trata de Arge y Opis, a las que Pausanias, autor del s. II, llama Upis y Hecaerge (*Descripción de Grecia,* 1.43.4) y a las que cita en relación con el mismo rito, descrito por Heródoto, de cortarse los cabellos. Igual hace Calímaco (*Himno a Delos,* 292 y ss.), que añade una tercera muchacha de nombre Loxo.

los hiperbóreos son algo más que un mito, un cuento infundado. Aun así, quiero citar otro pasaje de las fuentes, esta vez de Diodoro de Sicilia (s. I a.C.), antes de terminar este capítulo de los hiperbóreos.

En realidad, Diodoro actúa como transmisor de algo que «dicen Hecateo y algunos otros»:

> Enfrente de la Céltica, por el océano, hay una isla no menor que Sicilia. Se encuentra hacia el norte y está habitada por los llamados hiperbóreos, pues están situados más allá del viento boreal. [...] Cuentan que allí nació Leto, por lo que Apolo es honrado entre ellos más que ningún otro dios. [...] En la isla hay un magnífico santuario dedicado a Apolo y un templo considerable, adornado con gran cantidad de ofrendas y esférico de forma[148].

Hecateo sitúa a los hiperbóreos enfrente de la Céltica, es decir, de Francia. Partiendo de este dato, algunos autores han llegado a considerar a Gran Bretaña como el lugar en que residían los legendarios hiperbóreos, aunque otros prefieren Islandia, cuya extensión quizá se adecua mejor a la descripción de Hecateo.

En cualquier caso, quienes defienden que los hiperbóreos estuvieron asentados en algún lugar de las islas Británicas, acuden a otro argumento que no es geográfico sino religioso y, en cierto modo, arqueológico: el culto al dios Apolo, tan ligado a los hiperbóreos, se habría sincretizado (o confundido por completo) con el culto al dios celta Borvon, y su templo redondo sería el famoso recinto de Stonehenge.

En mi opinión, los datos que poseemos no nos permiten afirmar nada con seguridad, aunque el monumento megalítico de Stonehenge quizá esté más re-

148. *Biblioteca histórica*, 2.47. En relación con Hecateo, el autor del que toma los datos Diodoro, las cosas no están del todo claras. Se ha pensado que, dado que Diodoro se refiere a él como «autor de antiguas mitologías», se trate, en realidad, de Hecateo de Mileto, autor que vivió entre los siglos VI y V a.C. Sin embargo, hay quien cree que Diodoro se refiere a Hecateo de Abdera, autor de una supuesta obra *Sobre los hiperbóreos*, que vivió entre los siglos IV y III a.C.

lacionado con nuestra historia de lo que parece a primera vista. Más adelante, cuando afronte la tarea de explicar el viaje de Ulises, volveré sobre este asunto con calma. En todo caso, es evidente que nos movemos en un terreno de arenas movedizas.

La existencia de algún lugar en el norte relacionado con el mundo griego y especialmente con la isla de Delos me parece que es más que posible. Las fuentes nos hablan de ello no de una manera general, sino con detalles que son muy difíciles de crear partiendo de la nada. Por otra parte, las excavaciones arqueológicas en la isla de Delos parecen confirmar día a día la existencia de ese vínculo con el norte.

Por desgracia, la identificación de ese lugar maravilloso, más allá del viento del norte, fértil, productivo, de clima dulce y benigno, de tierra bendecida por dos cosechas al año, poblado por gentes tranquilas que pasan la mayor parte del tiempo tocando música con sus cítaras en honor de Apolo, nos resulta hoy completamente imposible. Quizá algún descubrimiento próximo active otra vez nuestra investigación o nuestra fantasía, pero en los momentos en que escribo estas líneas el lejano país de los hiperbóreos, el lugar sobre el que, previsiblemente, el sol da la vuelta para viajar de nuevo hacia la tierra natal de Apolo, está cubierto por la espesa niebla de nuestra ignorancia.

El oráculo de Delfos

Para la mayor parte de la gente, el lugar con el que se identifica Apolo es Delfos, la sede del oráculo, el santuario más importante de toda la historia de la antigua Grecia.

Es muy difícil sustraerse a la magia que produce en el viajero el lugar en el que está enclavado el santuario de Apolo y el pequeño pueblo que se extiende a sus pies. Cuando vi Delfos por primera vez todavía era un estudiante de filología clásica. La carretera actual, que separa hoy el recinto arqueológico de las casas del pueblo, apenas era un camino en el que el asfalto libraba una dura batalla con la tierra. Era verano, y el sol calcinaba el aire de la tarde, inundado por el canto de innumerables chicharras posadas sobre las ramas de los muchos árboles que pueblan los bosques de la ladera sur del monte Parnaso.

La belleza salvaje del terreno llenó mi imaginación con todas las leyendas que había a veces estudiado, a veces simplemente oído, sobre el lugar en el que se alzaba el oráculo, el recinto sagrado desde el que una extraña mujer, la pitia, transitaba los ocultos caminos del futuro. No era apenas capaz de fijarme en las casas del pueblo, ni en las tabernas o los *cafeníon* que, en aquellos días ya lejanos, poblaban todas las calles de los pueblos y las ciudades de Grecia. No tenía ojos más que para las imponentes Fedríades, las majestuosas rocas, erguidas a la izquierda del camino, que parecen guardar el santuario con la ayuda de una multitud de cornejas, negras y ruidosas. Aquellas aves, consagradas al dios Apolo en la Antigüedad, llenaban con sus graznidos la tarde de Delfos.

A la derecha del camino la quebrada desciende vertiginosamente, como si la tierra hubiese sido cortada por una hoz gigantesca, hacia una llanura ondulada y suave, cuajada de olivos, que cae con suavidad, casi con calma, hasta las aguas del golfo de Corinto. Recuerdo que entonces pensé que, pasara lo que pasa-



Delfos. El mar de los olivos. *Mirando hacia el sur, el paisaje de Delfos desciende vertiginosamente hacia el mar. Miles de olivos, entre cuyas apretadas filas se cimbrean algunos cipreses. El golfo de Corinto se adivina en la lejanía. Más allá del mar, las montañas del norte del Peloponeso, con sus cumbres nevadas, parecen confundirse con la bruma del mar.* V. figura 12.

ra en el futuro, el paisaje de Delfos no se borraría nunca de mi recuerdo. Y no me equivocaba.

He vuelto muchas veces a Delfos, en todas las épocas del año. He oído muchas otras veces el canto de sus chicharras en los calurosos días del verano, he olido el perfume de las innumerables flores que crecen sobre sus praderas en primavera y he pisado la nieve sobre el camino sagrado en invierno. Y siempre he recordado aquellos días de estudiante en los que intentaba descubrir un mundo fascinante sin apenas otro recurso que un gran entusiasmo y un amor no menor por el pasado.

Entonces las cosas eran muy distintas: el camino no estaba lleno de autobuses, aparcados a duras penas en las veredas de lo que hoy es una carretera; la fuente Castalia, el símbolo de la purificación de los fieles, permanecía solitaria al borde del camino, invitando al viajero a beber de sus aguas; en el interior de la roca, en una especie de gruta natural en la que todavía hoy se forma un estanque, tuve la ocasión de refrescarme, de bañarme solo, absolutamente solo, en las aguas sobre las que mi imaginación había visto nadar a la pitia antes de iniciar su camino hacia el recinto del oráculo.

La «vía sacra», el camino que serpentea desde la carretera actual hasta el estadio, situado encima del teatro y el templo de Apolo, era una vía solitaria, silenciosa, sobre la que resonaban los pasos de los escasos visitantes que, casi en silencio, ascendíamos hacia el recinto del templo.

La fundación del oráculo de Delfos es muy antigua, aunque no es el oráculo más antiguo de Grecia[149]. En su sede, consagrada a los dioses desde el principio, han reinado diferentes divinidades, se han sobrepuesto distintas culturas y, en cierto sentido, se ha representado el declive de la civilización matriarcal, encarnada sobre todo por la pitia y Temis, y el triunfo de la idea patriarcal, personificada por el dios Apolo. Los mitos que nos hablan de la historia de Delfos no hacen otra cosa que recubrir su historia. Permítame el lector explicarlo con un poco de calma.

El fundador legendario del oráculo es Parnaso, un personaje insignificante que pasaba por ser hijo de una ninfa llamada Cleodora y del dios marino Poseidón. Apenas tenemos noticias de este hombre cuya fama fue eclipsada por la del monte al que dio nombre. Lo único relevante que sabemos de él es que, se-

149. Parece que el oráculo de Dodona, dedicado a Zeus, es todavía más antiguo.

gún se dice, inventó la adivinación por medio de las aves, un recurso que, por otra parte, no es el que caracteriza las prácticas adivinatorias de Delfos.

En cualquier caso, a lo largo de mi relato sobre Apolo ya he comentado que el oráculo existía mucho antes de la llegada del dios. Antes de la aparición mítica de Apolo, lo que en términos históricos equivale a la llegada de los primeros aqueos, indoeuropeos y patriarcales, el recinto en el que habría de levantarse el santuario era ya tierra sagrada. Una tierra guardada por dos serpientes, Pitón y Delfine, animales fuertemente vinculados a la tierra y, por tanto, al mundo femenino.

Por aquellos tiempos, en la lejana isla de Creta (muy vinculada a Delfos, como ya hemos visto) se desarrolló una civilización de tinte matriarcal y pacífico[150] que, con toda probabilidad, tuvo su correlato en buena parte de los territorios de la Grecia continental. Uno de los símbolos más importantes de esta civilización (llamada minoica en recuerdo del legendario rey Minos, habitante del no menos legendario laberinto de Cnoso) es una estatuilla que representa a una mujer con el torso desnudo, que sostiene con sus manos dos serpientes. Conocemos a esta mujer con el nombre de *Pótnia therón* o «Señora de las fieras». Pues bien, esta mujer es el símbolo no sólo de la civilización minoica desarrollada en la tierra de Creta, sino también de un mundo pacífico, quizá gobernado por mujeres, que desgraciadamente desapareció para siempre con la llegada de los invasores indoeuropeos.

La desaparición de esta civilización y de su *modus uiuendi* dejó multitud de rastros, sin embargo, y tiñó con su presencia los mitos que, poco a poco, fueron creando los nuevos dueños de las tierras de Grecia. En

150. He tratado el apasionante hecho que supone la aparición y desarrollo de la civilización minoica en mi libro *Hijos de Homero,* cit. El lector que esté interesado en profundizar en este tema puede acudir a él.

relación con Delfine, los datos que tenemos son muy escasos y no está del todo claro que Apolo la matara. En este sentido, quizá un destierro voluntario simbolice todavía mejor la victoria total del nuevo dios indoeuropeo. Las serpientes, en tanto que símbolo y recuerdo del antiguo poder matriarcal, fueron vencidas por completo en todas las mitologías mediterráneas o, en el mejor de los casos, asociadas al mal absoluto que representaba la mujer. Éste es el caso de la Biblia, donde una serpiente, asociada con Eva, la primera mujer, causa el mal eterno a un hombre, Adán, y a todo el género humano.

Pero no sólo fue vencida la serpiente. Delfos fue consagrado en tiempos remotos a Gea, la tierra, y a Temis, una divinidad que personificaba la justicia eterna encarnada en el ideal pacífico femenino. He relatado cómo se vio obligada a ceder su casa, el lugar sagrado de Delfos, al representante de una nueva ola de dioses, Apolo. Aun así, el elemento femenino, vinculado al lugar y a la memoria de Delfos, pervivió.

Este hecho se esconde sin duda detrás de la presencia, que resultó inevitable a lo largo de toda la historia del santuario, de la mujer a la que la tradición conoce como pitia. Su papel era fundamental, pues, sentada sobre un trípode en el interior de la *cella* del templo, se comunicaba con el dios en un estado de trance probablemente inducido. En realidad, la pitia no es otra cosa que una conexión con el pasado remoto: una conexión con Gea, Temis, Delfine y Pitón o, lo que es lo mismo, con el principio femenino.

Tradicionalmente, la pitia ha representado un modelo de inspiración profética, de intermediación entre el dios Apolo y el mortal que realiza una consulta. La pitia no es más que un eslabón entre el dios y el mortal, no una sacerdotisa y, desde luego, no una in-

térprete. Este modelo, más o menos aceptado no sólo por la literatura mítica, sino también por la científica, fue puesto en duda ya en la Antigüedad incluso por autores que estuvieron muy vinculados con el oráculo de Delfos. Éste es el caso de Plutarco, que vivió entre los siglos I y II.

Plutarco fue sacerdote en Delfos, lo que da a sus palabras un valor de testigo de primera mano. Además, el momento en el que ejerció sus funciones religiosas en el santuario de Apolo estaba marcado por una cierta crisis de los santuarios oraculares, aunque con la excepción de Delfos. Este hecho parece haber influido en el título de una de sus obras, que es particularmente interesante para comprender el asunto que estoy tratando de explicar. Se trata del libro titulado *La desaparición de los oráculos*.

A lo largo de sus páginas se expone una teoría que, a mi juicio, es muy atractiva. En esencia propone lo siguiente: el fenómeno de lo que podríamos llamar adivinación *inspirada*, que caracteriza el *modus operandi* de la pitia, no cabe explicarlo por una disposición natural de la mujer a "comunicarse" con Apolo, ni por unas facultades especiales que sólo ella poseería (o muy pocos mortales más) ni, en suma, por una intervención de los dioses que sólo los depositarios de tales facultades estarían en condiciones de percibir.

Por el contrario, la explicación tendría muy poco de divino. La inspiración de la pitia, el trance místico que la disponía a comunicarse con Apolo, se debería, en realidad, a la intervención de un factor externo. Pero ¿cuál era ese factor externo al que alude Plutarco?

• *Factores externos del trance adivinatorio. El* pneûma *délfico*

Lo que nos dice Plutarco es que el trance místico, gracias al cual la pitia se ponía en contacto con Apolo, se debía a un *pneûma*, es decir a un «vapor» que salía de las entrañas de la tierra de Delfos mucho antes de que nadie (ni dioses ni hombres) se hubiera planteado establecer allí la sede de un oráculo.

Sin duda, este punto de vista conecta con la tradición, transmitida de manera abrumadora por los antiguos, de que en Delfos había un *khásma gês,* es decir, una «grieta en la tierra» de la que emanaba una especie de soplo, un vapor invisible que producía efectos inexplicables. No es difícil imaginar lo que debió de ocurrir, hace miles de años, entre gente incapaz de explicar tales efectos.

Quizá fueran pastores los primeros que se dieron cuenta de que en aquel lugar pasaba algo extraño. Quizá los animales expuestos durante mucho tiempo a las emanaciones murieran de manera repentina e inexplicable. O quizá las emanaciones invisibles que salían del *khásma gês* provocaran la muerte de alguna persona o hicieran que se comportara de forma completamente absurda.

En este sentido, creo que es muy ilustrativo lo que nos dice el propio Plutarco:

> Cuentan que la fuerza que está presente en el lugar [Delfos] se hizo por primera vez evidente cuando un pastor cayó dentro de la grieta por accidente. Cuando consiguió salir profería voces incomprensibles, de las que, en un primer momento, todos se burlaban. Pero, al ocurrir más adelante todo lo que el pastor

había predicho, entonces se admiraron. Los que son más expertos en relación con las cosas de Delfos recuerdan incluso el nombre de aquel individuo: Coretas[151].

151. Plutarco, *La desaparición de los oráculos,* 433C.

Un poco más adelante, el texto dice:

El tal Coretas, de quien los delfios cuentan que con su caída fue el primero que demostró el poder que rodea ese lugar, en nada se diferenciaba, según creo, de los demás cabreros y pastores[152].

152. *Ibid.*, 435D.

¿Qué podrían pensar los habitantes cercanos al lugar en el que estaba la grieta en relación con este hecho? ¿Cómo podrían haber imaginado siquiera que la inhalación de ciertos gases puede producir efectos parecidos a la inspiración? Y, sobre todo, ¿qué cosa más natural que consagrar aquel lugar a Gea, la Tierra, dado que el efecto que producía una de sus «entradas» no podía ser explicado a la luz de la experiencia normal?

En otro pasaje de la misma obra, Plutarco nos cuenta lo que parece ser un accidente provocado por lo que podríamos llamar una excesiva exposición a los efectos del *pneûma*. En este caso no se trata de un simple pastor que inhala accidentalmente el vapor, sino de la propia pitia:

La pitia descendió hasta la sede del oráculo, según cuentan, en contra de su voluntad y desconfiada[153]. Rápidamente, cuando daba las primeras respuestas, pareció evidente por la aspereza de su voz que no comunicaba [...] y estaba llena de un espíritu maligno. Al final, absolutamente trastornada, profiriendo un grito terrible y completamente ininteligible, se

153. Los presagios que se realizaban antes de la consulta a Apolo no eran favorables ese día.

> precipitó hacia la salida y cayó al suelo. Todo ocurrió de tal manera que los que estaban consultando al oráculo [...], así como los sacerdotes presentes, salieron fuera. Sin embargo, entraron al poco rato y la recogieron, aparentemente sobrepuesta. Sólo vivió unos pocos días[154].

154. Plutarco, *La desaparición...*, 438B.

El lector convendrá conmigo en que aparentemente se trata, como decía, de la descripción de un accidente. La pitia debió de sufrir alguna suerte de sobredosis que, en el plazo de unos días, le provocó la muerte. Es muy gráfico el hecho de que no sólo los consultantes oficiales que se hallaban presentes ese día, sino los propios sacerdotes, sin duda acostumbrados a contemplar con calma trances «inspirados», salieran huyendo del interior del templo, aterrorizados por el comportamiento de la pitia. Por lo que nos cuenta Plutarco, su posterior intervención, una vez sobrepuestos del susto, no logró salvar la vida de la desdichada mujer que, con toda probabilidad, había inhalado una cantidad excesiva del *pneûma* profético.

Debo decir que durante mucho tiempo se han realizado investigaciones modernas para tratar de saber de manera indubitable si existió alguna vez el famoso *pneûma* de Delfos[155]. En este sentido confieso que, a pesar de que muchos de esos estudios me merecen el máximo respeto, sigo sin tener una idea suficientemente clara. Quizá el problema se complique todavía más si tenemos en cuenta que la palabra *pneûma* no es fácil de traducir ni tiene un sentido unívoco.

155. Si el lector quiere informarse con más profundidad en relación con este asunto de los gases nacidos de la tierra de Delfos, puede encontrar una reseña de los estudios más importantes en G. Sissa, *Corps Virginal. La virginité féminine en Grèce Ancienne*, París, Vrin, 1987, pp. 27-40.

En efecto, los significados más comúnmente aceptados, como ‘vapor’, ‘soplo’ pueden ser interpretados de una manera no concreta, sino abstracta. De hecho, todo el pasaje de la obra de Plutarco en rela-

ción con este asunto parece estar teñido con el perfume de lo abstracto, incluso de lo místico, pues habla de que la tierra «libera fuentes de muchas otras propiedades para los hombres; unas son enajenantes, nocivas e, incluso, mortales; otras, en cambio, resultan beneficiosas, benignas y útiles»[156]. De entre estas últimas, Plutarco considera que el *pneûma* adivinatorio es la más divina y sagrada de todas, y añade estas enigmáticas palabras: «tanto si se transmite por sí misma, a través del aire, como si se ve acompañada de un soplo húmedo»[157]. El hecho es que el *pneûma*, dice Plutarco, «al mezclarse con el cuerpo, insufla en las almas una predisposición inusual y extraña cuya identificación es muy difícil de expresar con claridad»[158].

Es evidente que el propio autor no sabe muy bien qué se encierra detrás de la palabra *pneûma*, aunque sospecha que se trata de algo físico, algo que se mezcla con el cuerpo de alguien y que, precisamente con esa mezcla, consigue crear una especie de «apariencia del futuro». Esta sospecha de que es al inhalar algo extraño y externo cuando el individuo afectado se «inspira», parece confirmarse cuando añade que el fenómeno se produce «del mismo modo que el vino, el cual, al subirse a la cabeza, descubre otros muchos movimientos y palabras que se mantenían en reserva u ocultos»[159].

La comparación entre el trance dionisíaco o báquico[160], producido por el vino, y el trance adivinatorio, producido por el *pneûma*, se hace todavía más expresa cuando, inmediatamente, Plutarco cita un verso de Eurípides[161] en el que se afirma que «el delirio báquico *(tò bakkheúsimon)* y el trance *(tò maniôdes)* tienen gran poder de adivinación». Aunque Plutarco ya no lo cita, Eurípides continúa: «Cuando ese dios (Dio-

156. Plutarco, *La desaparición...*, 432D.

157. *Ibidem.*

158. *Ibidem,* 432E.

159. *Ibidem.*

160. Dioniso y Baco son dos nombres diferentes que designan a un mismo dios.

161. *Bacantes,* 298.

niso, es decir el vino) penetra entero en un cuerpo, hace que los poseídos por él digan el futuro».

Esta comparación entre los trances provocados por Dioniso y Apolo parece más que explícita. En ambos casos los dos dioses se valen de instrumentos externos al hombre: el vino, en el caso de Dioniso, y el *pneûma* en el caso de Apolo. El trance subsiguiente, fuera báquico o profético, es comparado muchas veces con una locura *(manía)*. Volveré sobre este punto inmediatamente.

Sin embargo, hay autores que, no sin razones, han dudado de esta «intervención externa» para explicar el trance profético en el que entraba la pitia en el momento de comunicarse con el dios. Es el caso de G. Roux[162], cuya explicación ha parecido definitiva a no pocos investigadores, pues intenta resolver una aparente contradicción planteada a la luz de algunas investigaciones geológicas modernas que proponen, en síntesis, lo siguiente: es imposible que bajo el templo de Apolo en Delfos haya habido nunca una grieta, un *khásma gês*, desde el que pudiera emanar ninguna clase de vapor, gas, soplo, vaho o comoquiera que se le llame[163]. Esta afirmación se hace después de haber analizado el terreno sobre el que se encontraba el basamento del templo.

Pues bien, apoyándose o, más bien, intentando ajustar este tipo de conclusiones modernas con la masiva tradición antigua del *khásma gês* de Delfos, Roux elabora una teoría conciliadora que acepta, por un lado, la tradición de la grieta de Delfos, y afirma, por otro, que no se trata de una grieta natural, de una falla rocosa, sino de una construcción artificial. Y así, en la p. 116 del libro citado dice que el *ádyton* del templo, es decir, el lugar más sagrado y recóndito, el sitio «al

162. *Delphes. Son oracle et ses dieux,* París, Les Belles Lettres, 1976.

163. El lector interesado en este punto puede consultar el trabajo de P. Birot, «Géomorphologie de la région de Delphes», *B.C.H.*, 83 (1959), pp. 258-274.

que no se debe entrar» (ésta sería la traducción literal de la palabra *ádyton),* «era una simple fosa abierta en el suelo del templo, al fondo de la nave central. Dicha fosa dejaba al descubierto [...] el suelo del Parnaso en donde se abría, entre las patas del trípode[164], el famoso *khásma gês,* delimitado por un brocal de piedra que se comunicaba con una cavidad subterránea, la fuente del vaho inspirador».

164. El trípode sobre el que se sentaba la Pitia cuando trataba de entrar en trance para comunicarse con el dios.

Después de hacer esta afirmación, llena de detalles que, a mi juicio, están muy lejos de poder ser comprobados, Roux entra en un análisis relacionado con el significado de la palabra *pneûma*, a la que atribuye en griego antiguo un claro valor sobrenatural, y no físico. En este punto, aceptando los informes geológicos que niegan la existencia de grieta alguna, y atribuyendo a la palabra *pneûma* un sentido completamente religioso, afirma: «¿Debemos pues sorprendernos de que quienes acudían al oráculo para hacer una consulta, impresionados por la solemnidad del momento, ayudados por algo de autosugestión, situados en el interior de un templo impregnado por el olor del incienso, hayan imaginado sinceramente que sentían realmente las emanaciones olorosas que les indicaban la presencia invisible de Apolo en el interior de su *ádyton?*»[165].

165. Roux, *Delphes...,* cit., p. 156.

Sin duda Roux parece conciliar así la antigua tradición de la grieta emanadora y el dictamen de los geólogos que niegan la existencia de tal grieta en el suelo de Delfos. Desde mi punto de vista, sin embargo, la brillante conjetura de Roux está, desgraciadamente, lejos de resolver el problema.

En efecto, otra línea de investigación geológica parece estar en completa oposición con la que parece haber aceptado Roux. Lo curioso es que, siendo mucho más moderna que la que acabo de citar, no hace



Delfos. Templo de Apolo. *Vistos desde el oeste, los restos de las columnas del templo se recortan sobre las paredes de las Fedríades. En primer término, cubierta por la vegetación, puede adivinarse una grieta entre los bloques de piedra. En ese lugar, o muy cerca de él, debía de situarse el ádyton del templo, lugar en que la pitia entraba en trance para poder comunicarse con el dios Apolo.* V. figura 14.

otra cosa que ratificar, correctamente a mi juicio, la antigua tradición del *khásma gês*. Un buen y accesible resumen de estas investigaciones se encuentra en el artículo «El oráculo de Delfos», publicado en el mes de octubre del año 2003 en la revista *Investigación y Ciencia* por John R. Hale[166], J. Zeilinga De Boer[167], Jeffrey P. Chanton[168] y Henry A. Spiller[169]. Lo más interesante de este artículo es que está escrito por un equipo interdisciplinar que ha llegado a una misma conclusión desde diferentes perspectivas de investigación: la tradición antigua, transmitida de manera masiva por fuentes que, a mi juicio, son absolutamente fiables, estaba en lo cierto cuando afirmaba que «los vapores procedentes del interior de la tierra inspiraban a las sacerdotisas»[170]. A este trabajo me remito en relación con las explicaciones que voy a utilizar a continuación.

El corazón del oráculo era el *ádyton* del templo, un lugar reservado, vetado a todo aquel que no estu-

166. Arqueólogo de la Universidad de Louisville.
167. Profesor de Geología en la Universidad Wesleyana.
168. Químico, profesor del Departamento de Oceanografía de la Universidad estatal de Florida.
169. Toxicólogo, director del Centro Toxicológico Regional de Kentucky.

170. Subtítulo del artículo.

viera estrechamente relacionado con el culto al dios Apolo. El mecanismo adivinatorio era sencillo: Apolo se servía de una mujer, la pitia, y hablaba por su boca. Que se trate de una mujer es un hecho muy relevante y sin duda está relacionado, como ya he indicado, con el origen del oráculo, vinculado con elementos claramente femeninos.

La mujer era una especie de *medium,* un objeto en manos del dios. A diferencia de otros tipos de sacerdocios, no heredaba su «oficio» por la vía de la herencia sanguínea ni, desde luego, por estar emparentada de alguna manera con familias de rancio abolengo. Parece que debía ser natural de la región de Delfos, pero podía ser joven o vieja[171], pobre o rica, culta o analfabeta. En todo caso, debía mantenerse pura, lejos de todo trato carnal.

Pues bien, como ya he dicho, la tradición antigua atribuía la inspiración profética de la pitia a un fenómeno geológico: de una grieta del terreno salían una corriente de vapor y una fuente. Dado que esta tradición era bien conocida, durante las complicadísimas excavaciones arqueológicas de Delfos los arqueólogos intentaron dar con la famosa grieta, pero, a pesar de sus esfuerzos, no encontraron ni grieta ni vapor alguno que justificara esa antigua tradición, que muy pronto fue rechazada como fantasiosa. En muy poco tiempo los testimonios de Platón, Esquilo, Estrabón, Pausanias, Plutarco, Plinio, Cicerón y algún otro fueron desestimados como acientíficos por buena parte de los investigadores, que, como suele ocurrir a partir de la expansión de la llamada arqueología científica, no dieron crédito a ningún dato de las fuentes literarias que no resultara avalado por su correspondiente confirmación arqueológica.

171. Parece que la violación de una Pitia joven instauró la costumbre de que fuese una mujer mayor.

Sabemos que Plutarco tuvo una función sacerdotal en Delfos, por lo que su testimonio es especialmente relevante. Cuando nos habla del funcionamiento del oráculo, utiliza un símil musical para tratar de hacer entender cómo se ponía en marcha el fenómeno del trance mántico o adivinatorio: Apolo es el músico, la pitia es el instrumento musical y el *pneûma* es el plectro o púa del que se sirve el dios para hacer sonar al instrumento[172]. Ahora bien, no bastaba con inspirar el *pneûma* para entrar en el trance profético; hacía falta que la mujer elegida poseyera condiciones naturales para ello y, además, una educación especial y exhaustiva, que incluía con toda seguridad la abstinencia sexual y, probablemente, el ayuno. En definitiva, una persona corriente podía oler el gas, pero no entraría en trance.

172. *La desaparición de los oráculos*, 436E.

Esto es importante, pues Plutarco habla claramente de «oler» el gas:

> Creo sinceramente que la emanación no se mantiene estable durante todo el tiempo, sino que unas veces se debilita y otras se intensifica. Me baso para afirmarlo en el testimonio de muchos visitantes, que actúan como testigos, y de todos los servidores del templo. En efecto, la sala de espera en la que se sientan los consultantes del dios, no regularmente, sino de vez en cuando, se llena de fragancia, de un olor que viene desde el *ádyton* como de una fuente. El efluvio que puede olerse es como el de los más caros y costosos perfumes. Probablemente aflora por efecto del calor o por la intervención de algún otro factor[173].

173. *Ibidem*, 437C.

El testimonio de Plutarco, como el de tantos otros autores antiguos, fue puesto en duda, primero, y

considerado falso, después, a comienzos del siglo XX. En efecto, durante el año 1900 un joven inglés llamado A. Paulk Oppé visitó Delfos. Poco antes, en 1893, había comenzado una campaña de excavaciones casi épica a cargo de la Escuela Francesa de Arqueología de Atenas. Oppé no vio sima alguna ni logró que los arqueólogos le dieran ninguna información al respecto. Por supuesto, tampoco nadie había notado la presencia de ningún gas. Oppé sacó pronto sus propias conclusiones que, en esencia, publicó en el año 1904 en un artículo para la prestigiosa revista *Journal of Hellenic Studies*. Sostenía lo siguiente:

1. A la luz de las excavaciones arqueológicas, podía afirmarse que el templo de Delfos nunca había tenido grietas ni simas. El famoso *khásma gês* no había existido nunca.
2. Tampoco era cierta, por tanto, la tradición que hablaba de un misterioso vapor que surgía de la grieta délfica. Había que desechar esa creencia, dado que no había rastro de ningún *pneûma* que inspirase en la pitia, ni en nadie, el trance adivinador.
3. La noticia (que he narrado más arriba) de la pitia muerta pocos días después de haber sufrido un trance que podríamos denominar "irregular" era falsa, pues no concordaba con los datos arqueológicos.

La verdad es que estas opiniones de Oppé enraizaron muy rápidamente en las creencias de una comunidad científica que empezaba a sentirse fascinada por los descubrimientos arqueológicos. Muy pronto, la tradición del *khásma gês* y del *pneûma* délficos fue

casi completamente descartada, y toda una larga tradición, basada en los testimonios escritos de autores clásicos que, como en el caso de Plutarco, habían presenciado *in situ* los trances de la pitia, quedó postergada, tal como ya he dicho, ante los datos que se extraían de una excavación arqueológica que no había hallado ni rastro de la famosa grieta.

Esta situación se mantuvo durante casi todo el siglo XX y, además, fue reforzada por otros estudios que apuntaban en la misma dirección. Sin embargo, la casualidad, primero, y la tendencia a abordar estos temas desde una perspectiva multidisciplinar, después, han puesto, una vez más, las cosas en su sitio.

La casualidad se produjo en el año 1980. En ese momento, un proyecto patrocinado por la ONU se puso en marcha en Grecia con el fin de estudiar las fallas activas que han producido terremotos en épocas recientes. En ese proyecto participaba el geólogo J. Z. De Boer, uno de los autores del artículo que les citaba más arriba. Los autores del artículo narran así su observación:

> Observó [De Boer] que había dos caras de falla expuestas al este y al oeste del santuario. Las interpretó como señales de una línea de falla que se extendía a lo largo de la ladera sur del monte Parnaso y bajo el emplazamiento del oráculo. Pero, conocedor de la tradición clásica e ignorante de que el moderno escepticismo las rechazaba, no dio especial importancia a su observación[174].

174. «El oráculo de Delfos», *Investigación y Ciencia*, octubre 2003, p. 47.

Otra casualidad hizo que De Boer entrara en contacto con el arqueólogo J. R. Hale con motivo de una investigación arqueológica en Portugal. De aquel

encuentro surgió la idea de investigar a fondo las observaciones de De Boer en relación con las fallas de Delfos.

De sus investigaciones, perfectamente explicadas en el artículo citado, se derivan varias conclusiones:

1. Dos fallas geológicas se cruzan justo debajo del templo de Apolo en Delfos. Una de ellas, la más importante, cruza el santuario de este a oeste; la otra, de noroeste a sudeste. Toda una serie de manantiales recorría el santuario y marcaba la localización de esta última falla, a la que los autores de la investigación llamaron falla de Kérna.
2. La intersección de las fallas hizo que la piedra fuera más permeable y abrió unas grietas por las que es muy posible que pudieran ascender las aguas subterráneas y los gases.
3. La actividad tectónica pudo calentar la piedra caliza que estaba al lado de las fallas hasta temperaturas lo suficientemente altas como para vaporizar algunos de sus elementos petroquímicos. Estos vapores debieron de ascender por las grietas producidas por las fallas y entrar en la cerrada cámara que constituía el *ádyton* del templo, justo en el lugar en el que estaba colocado el trípode sobre el que la pitia se sentaba para profetizar.

Estas conclusiones parecen demoledoras. Pero lo son aún más si atendemos a la parte del trabajo que hicieron el químico J. P. Chanton y el toxicólogo H. A. Spiller, incorporados al equipo con el propósito de identificar los gases y comprobar sus efectos.

El análisis químico hecho por Chanton sobre el agua de la fuente de Kérna, que mana en el interior del

santuario, reveló la presencia de metano, etano y etileno. Dado que el etileno desprende un olor dulce, la presencia de este gas confirmaba por completo el relato de Plutarco. Sólo faltaba comprobar qué tipo de efectos puede provocar en un ser humano la inhalación de este tipo de gases.

La aportación de Spiller, experto en el trabajo con *buffers* (adolescentes que se drogan inhalando los vapores de pegamentos, colas o disolventes) fue decisiva en este punto de la investigación. De su estudio se desprende que concentraciones leves de etileno inducen, en efecto, a un estado de trance que, en la mayor parte de los casos, puede considerarse como benigno: el paciente permanece consciente, puede prestar atención, responde a preguntas y experimenta sensaciones extracorpóreas y euforia. En otras ocasiones, sin embargo, se producen reacciones violentas: alaridos, gritos incoherentes y convulsiones.

Así pues, los análisis de Spiller demostraron que la inhalación de etileno en concentraciones inferiores al 20% podía explicar todas las características que la tradición atribuía al *pneûma* délfico: el dulzor de su aroma, sus efectos asociados al trance profético y, también, su poder mortífero en ocasiones concretas.

El trabajo que acabo de narrar, desarrollado por un grupo de científicos de diversas especialidades, nos marca el camino a seguir. Pero, sobre todo, nos muestra de una manera absolutamente conmovedora que los antiguos, Plutarco en este caso, nunca trataron de excluir lo que hoy llamaríamos explicaciones científicas para comprender los fenómenos religiosos. Ésta es una lección que nunca deberíamos olvidar.

Quiero pedir al lector un poco más de paciencia para acabar de cerrar este importante asunto.

En el año 2006 viajé a la costa egea de la actual Turquía. Fue un viaje extraordinariamente esclarecedor en muchos aspectos, que me dio una visión general de lo que fue la expansión griega a lo largo de la costa de Asia Menor. Desde Troya, en el norte, hasta Mármaris, en el sur, recorrí una parte esencial de la gloria y la tragedia de la historia de Grecia. Pues bien, dos lugares me llamaron la atención en relación con este asunto que intento explicar. Se trata de dos templos de Apolo: el de Dídima y el de Hierápolis.

El templo de Apolo en Dídima es una construcción arquitectónica completamente singular y, a la vez, extraordinaria por sus características de construcción y su impresionante tamaño. De este edificio sólo quiero recalcar el hecho de que también era un templo oracular y estaba situado sobre una fuente activa, igual que el de Delfos. En relación con el templo de Hierápolis, sin embargo, sí quiero detenerme un poco más.

La ciudad de Hierápolis (actual Pamukkale), fundada por Eumenes II de Pérgamo, era muy famosa en la Antigüedad por la cantidad de manantiales de aguas termales que corrían por sus tierras. Multitud de enfermos, sobre todo en verano, acudían buscando la bondad de sus aguas. Hoy día, con los turistas acechando las formaciones calcáreas blancas que dejan estos manantiales al salir a la superficie, todavía podemos contemplar, paseando casi en soledad dentro del recinto arqueológico, la más hermosa necrópolis de Asia: casi 1.200 tumbas se alinean a uno y otro lado de la vereda del camino que conduce a la puerta de la antigua ciudad.

Los vestigios que quedan en pie son casi todos de época romana, pues los romanos, igual que hoy los

Hierápolis. *Apolo gustaba de sitios extraños, vinculados con los procesos internos de la tierra. En Hierápolis, los efectos de estos procesos telúricos son verdaderamente espectaculares, llegando a formar paisajes de una extraña y exótica belleza. Los turcos han llamado a esta ciudad Pamukkale, que significa «castillos de algodón»* V. también figura 15.



turistas de todas las nacionalidades, tomaron Hierápolis como una ciudad de veraneo. Termas, baños, albergues y posadas prosperaron alrededor de los manantiales de aguas calientes que surgían del interior de la tierra. Yo mismo me bañé en uno de ellos a las doce de la noche, bajo un cielo cuajado de estrellas y un silencio perturbador. Era una noche de viento, por lo que el calor de las aguas termales parecía especialmente placentero. Pocas veces en mi vida he sentido una sensación de bienestar tan profunda como aquella noche de abril en la que, sumergido en las aguas de Pamukkale, contemplaba las estrellas sobre el cielo de Asia y sentía el eco invisible de una época remota.

Mas la gente que se acercaba a Hierápolis, igual que algunos de los que hoy van a Pamukkale, iba sobre todo a contemplar un templo dedicado al dios Apolo. Quizá no lo hacía por un interés sólo religioso, sino movida por la esperanza de librarse de sus manchas, de los *miásmata*[175] que, como los pecados de una

175. Plural de la palabra griega *míasma*. La palabra, que significa 'contaminación', 'mancha', acabó por tener un sentido fundamentalmente religioso. La gente debía purificarse de sus *miásmata*. Con frecuencia, este tipo de manchas o contaminaciones religiosas no eran sólo individuales, sino que afectaban a familias enteras, incluso a ciudades. La purificación de los *miásmata* es uno de los rituales más importantes de las religiones antiguas. También del cristianismo.

religión como el cristianismo, contaminaban su espíritu y, a veces, incluso su cuerpo. La razón de que se visitara el templo de Apolo con este fin es, como en el caso de Delfos, completamente natural, y de nuevo tiene que ver con la tierra: debajo del templo había un antro, una cueva llamada *plutonium*, que exhalaba unos extraños vapores.

El geógrafo Estrabón (s. I a.C.-s. I d.C.), que visitó el lugar, nos lo describe de la siguiente manera:

> [...] Hierápolis, el lugar en el que se encuentran las aguas termales y el Plutonio, ambos con algo de maravilloso. En efecto, el agua se convierte en piedra caliza tan fácilmente que la gente, conduciéndola a través de una red de canales, construye cercas monolíticas. El Plutonio es una entrada situada debajo de una pequeña altitud del terreno que hay encima. Tiene el tamaño suficiente como para poder acoger a un hombre y es de gran profundidad. Ante esa entrada hay un cercado cuadrangular [...] lleno de un vapor tan nebuloso y espeso que a duras penas se puede percibir el suelo. Cuando alguien se acerca al cercado por cualquier parte de su perímetro, el aire es completamente inofensivo, pues, al no haber viento, está libre de ese vapor, ya que éste permanece dentro del recinto. Ahora bien, cualquier animal que entre hacia el interior muere inmediatamente. De hecho, los toros que son llevados a ese lugar caen al suelo y se los saca ya cadáveres. Nosotros echamos allí gorriones que, al momento, dejaron de respirar y murieron[176].

176. Estrabón, *Geografía,* 13.4.14.

La descripción de Estrabón es muy expresiva, según creo, incluida la pequeña maldad de arrojar pajarillos al interior del *plutonium* para comprobar los efectos del *pneûma* que sale del interior.

Cuando llegué a Hierápolis tenía muy presentes estas palabras de Estrabón. Entré en la ciudad por su lado norte, justo por la puerta que conducía en otro tiempo a Sardes, capital de los lidios. Durante dos kilómetros anduve entre las tumbas de la necrópolis, vacías, olvidadas, diseminadas por el paisaje, perdidas en la memoria igual que sus antiguos moradores. Al llegar a la ciudad pueden contemplarse los acantilados blancos producidos por la salida a la superficie de las aguas termales que, al evaporarse, van dejando en el suelo residuos sólidos de un blanco hasta ahora inmaculado, salpicado por piscinas naturales que, con la explotación turística de hoy, van perdiendo poco a poco el agua que antes las llenaba. Todo el subsuelo de Hierápolis es un dédalo de manantiales de aguas termales que humean al salir a la superficie. El paisaje tiene algo de inquietante, como si uno pisara un territorio que nunca desaparecerá de sus recuerdos.

La más importante construcción de la ciudad era, sin embargo, el templo de Apolo, del que hoy sólo quedan los cimientos y algunos fragmentos de su decoración que yacen abandonados por el suelo de sus alrededores. En su lado oeste se abría sobre la calle una columnata unida a una fuente monumental que, en parte, está restaurada. Mas la gente no se impresionaba por la contemplación de las columnas ni de la decoración, ni siquiera ante el bullicio de los visitantes que, muy probablemente, acudían en masa a esta ciudad de veraneo. La gente se dirigía sobre todo hacia el lado sur del templo, donde había una puerta abovedada que daba acceso al *plutonium*. Hasta el siglo v d.C. se accedía a este lugar con la esperanza de enfrentarse a una fuerza sobrenatural capaz de curar sus *miásmata,* de purificar sus almas de las manchas producidas por la vida.



Hierápolis. *Las piedras, diseminadas por todo el recinto arqueológico, nos dan una vaga idea del esplendor de la antigua Hierápolis. Entre ellas, perdido en las hondonadas del terreno, se encontraba el* plutonium. V. figura 16.

Hoy el acceso al *plutonium* está clausurado por una verja que impide al visitante no avisado arriesgarse a respirar el *pneûma* que sale del interior de la tierra. El texto de Estrabón, tan expresivo, ya avisaba del peligro que encerraban los gases de este lugar, y, no sin una cierta pizca de humor, hablaba de quienes se arriesgaban a inspirarlos:

> Sin embargo, los eunucos castrados pasan por ese lugar sin sufrir daño alguno. Se acercan incluso hasta la misma entrada, se inclinan y bajan un trecho, aunque contienen la respiración todo lo que pueden (yo he visto en su cara ciertos síntomas de ahogo). No sé si esto ocurre porque es propio de todos los que están lisiados de esa manera, o bien sólo de aquellos que están relacionados con el templo, o porque hay una cierta predisposición divina, como es lícito suponer en los casos de inspiración, o bien porque utilicen ciertos poderes como antídoto. [...] La cantidad de agua es tal, que la ciudad está llena de piscinas naturales[177].

177. *Geografía* 13.4.14.

Hoy sabemos que el templo de Apolo en Hierápolis está construido sobre una fumarola que emite gases tóxicos que emergen de la gruta conocida con el nombre de *plutonium*. Evidentemente, éste no era un templo oracular, pues el dióxido de carbono no inspira, sino que mata. Pero, en todo caso, el procedimiento de construcción es muy parecido al de Delfos y al de otros templos de Apolo en Asia. El *khásma gês* y los manantiales de agua están siempre en la mente de quienes erigen estos edificios, que detrás de sus fachadas impolutas ocultan mundos que con frecuencia nos hemos empeñado en ignorar.

Buena parte de los templos de Apolo tienen una característica común: están situados en lugares en que los fenómenos telúricos tienen una importancia evidente. El proceso de inspiración de la pitia en Delfos, la «locura» profética que le inspiraba Apolo, parece estar relacionada con los vapores que respiraba en el interior del *ádyton* del templo. En realidad, el símil que utiliza Plutarco es verdaderamente esclarecedor: el dios es un músico que, para hacerse oír, necesita un instrumento musical (la pitia) y un objeto que lo haga sonar (el *pneûma)*. La locura profética se produce, en consecuencia, por la intervención de un factor externo que produce, en alguien que está predispuesto a sufrirlo, el trance necesario para comunicarse con el dios. Mas ¿es esta «locura» profética la única locura divina que necesita de un factor externo para producirse? ¿Qué mecanismo desencadena las otras locuras propiciadas por los dioses? ¿Es también externo o, por el contrario, se genera en el interior de la persona afectada? Creo que éste es el último paso que debo dar para concluir mi explicación.

Ya he mostrado al lector cómo el estudio de los textos y la aportación de la moderna investigación

geológica me han llevado a concluir que la tradición antigua del *khásma gês* de Delfos y del *pneûma* que produce es correcta. Ahora ha llegado el momento de estudiar no los factores externos, concernientes a los templos de Apolo ni a los lugares en los que se erigieron, sino los factores internos que se ponen en juego en el proceso de la adivinación.

• *Factores internos del trance adivinatorio: la locura profética*

Para muchos griegos el trance profético que protagonizaba la pitia para poder entrar en contacto con Apolo era debido, fundamentalmente, a un cierto tipo de locura. Igual que ahora, los griegos creían que determinadas personas tenían un don especial que, en algunas circunstancias, les ponía en disposición de hacer cosas que las personas "normales" no pueden hacer, aunque tengan a su alcance todos los medios adecuados. Ésta debía de ser una creencia muy arraigada, pues el propio Sócrates llega a decir que «los mayores bienes se producen a través de la locura, siempre que ésta nos sea dada por don divino»[178].

178. Platón, *Fedro* 244a.

La locura que encarna la pitia es uno de esos casos de inspiración que sólo los dioses pueden propiciar; es una locura positiva, por así decirlo, igual que la que inspira a un poeta antes de componer sus versos. Ahora bien, ¿bastaba con la intervención de Apolo para que la pitia entrara en trance o, como he intentado explicar en las líneas anteriores, hacía falta algo más, un elemento sin el cual el contacto con Apolo hubiera sido estéril? Mi criterio es que sin el *pneûma* de Delfos probablemente el oráculo hubiera sido imposi-

ble, pero es una opinión que es tachada todavía por muchos investigadores de materialista y «completamente innecesaria»[179].

179. Éste es el caso de Dodds, *Los griegos y lo irracional*, Madrid, Alianza Editorial, 1981, p. 80.

Desde mi punto de vista, había otro tipo de «locura» en la antigua Grecia que comparte con la locura profética muchos puntos de contacto. A ella hace referencia también Sócrates en el pasaje del *Fedro* que citaba más arriba, y tiene que ver con Dioniso, un dios al que la tradición historiográfica ha enfrentado radicalmente con Apolo. Analizar la «locura dionisíaca» en relación con la «locura profética» puede darnos el empujón definitivo para comprender los mecanismos por los que ambos dioses «inspiraban» a sus fieles.

En este punto es muy importante que el lector sepa que Apolo y Dioniso han sido presentados como dioses antagónicos, opuestos, representantes de mundos enfrentados. Apolo nos ha sido mostrado, en términos generales, como el padre de una religión que podríamos calificar de "racional", basada en el equilibrio y la moderación. Ninguna frase resumiría mejor la esencia de sus enseñanzas que aquella que estaba inscrita en la entrada del oráculo: «Conócete a ti mismo». Por otra parte, su idea de equilibrio, su búsqueda de la moderación, estaría perfectamente encerrada en otra frase lapidaria que, según la tradición, también estaba inscrita en la entrada del templo de Delfos: «Nada en exceso». Por el contrario, Dioniso representa algo contrapuesto: lo irracional, el exceso, la fiesta.

Tengo muy serias razones para pensar que, en contra de lo que la tradición científica nos transmite, Apolo y Dioniso se parecen mucho más de lo que se diferencian, y uno de los ámbitos en los que se parecen es éste que estoy tratando de explicar. De las cuatro locuras que Platón establece como «propiciadas por los

dioses», dos tienen como protagonistas a estos dos dioses aparentemente antagónicos[180]. La que protagoniza Apolo es llamada por Platón «mántica o profética»; la que protagoniza Dioniso, *telestiké*, una palabra que podríamos traducir por «mística» en un sentido literal que tiene que ver no con esa parte de la teología que versa sobre lo espiritual y contemplativo (que sería el significado cristiano de la palabra) sino con su sentido literal de «algo que incluye misterio o razón oculta», como acertadamente dice el Diccionario de la Real Academia[181].

A pesar de esta clara semejanza de partida que, según Platón, nos presenta a estos dos dioses como patronos de una locura inspirada, E. Rohde, autor de una obra fundamental que ha ejercido una influencia demoledora en todo estudio relacionado con el alma de los antiguos griegos[182], consideró que Platón estaba equivocado en relación con Apolo. De hecho, creía que la locura profética es extraña a la mentalidad griega hasta la aparición, precisamente, de Dioniso, al que considera responsable de la presencia de la pitia en Delfos.

Las razones por las que Rohde llegaba a esa conclusión son de peso; una se basaba en la ausencia completa de referencias a cualquier clase de profecía inspirada en los textos homéricos, que parecen ajenos por completo a este tipo de experiencia. La otra, casi insalvable, tenía su origen en un contemporáneo suyo, amigo además, que había trazado una impresionante línea divisoria entre lo apolíneo y lo dionisíaco. Esa línea, que separó a los dos dioses y los mundos que representaban por una muralla que la ciencia no ha derribado del todo todavía, ha condicionado toda nuestra perspectiva debido no sólo a la brillantez con que fue cons-

180. Las otras dos son la locura poética, inspirada por las musas, y la locura erótica o amorosa, inspirada por Afrodita y Eros.

181. El término *mística* está relacionado con una raíz griega que está en palabras como el sustantivo *mystérion:* 'secreto', 'misterio'. En plural, la palabra *mystéria* adquirió un sentido religioso («cultos místicos o mistéricos»). De la misma raíz es *mýstes,* es decir «iniciado en los misterios», y el adjetivo *mystikós,* cuya traducción literal es «místico», es decir, «concerniente a los misterios, oculto». La misma palabra en plural, *tá mystiká,* fue traducida por los cristianos como «sacramentos».

182. *Psique. La idea del alma y de la inmortalidad entre los griegos*, Barcelona, Labor, 1973.

truida, sino, sobre todo, al prestigio de quien fue su constructor: Friedrich Nietzsche.

Honestamente, y siendo consciente de la enorme categoría intelectual de Rohde y Nietzsche, creo que estaban equivocados al menos en una cosa: Apolo y Dioniso compartían mucho más de lo que parece a simple vista. El mito, por otra parte, reflejaba muy bien esta semejanza, puesto que hacía que Dioniso ocupara el santuario de Delfos en los días en que Apolo, ausente, visitaba el lejano país de los hiperbóreos. Cabe suponer que durante su estancia Dioniso no hacía cambios significativos en el oráculo ni sentía ninguna repugnancia especial en relación con el lema «conócete a ti mismo». Muy al contrario, las enseñanzas de Dioniso propugnaban también una forma de conocerse a uno mismo. El «uno mismo» que llamaríamos irracional.

Pero es que, como he tratado de narrar al contar la historia de Apolo, este dios tiene una multitud de rasgos que casan muy mal con el supuesto equilibrio que lo caracteriza. Al lector le bastará con recordar el episodio de Corónide, o el de Marsias, para poner en duda que Apolo simbolice exclusivamente un comportamiento racional caracterizado por la moderación. En este sentido, se parece mucho más al Dioniso que Eurípides nos muestra en su *Bacantes* que al dios moderado, coronado de laurel, patrono de las artes musicales, que toca suaves y cadenciosas melodías al ritmo de una lira. Tiene, en el mejor de los casos, un lado oscuro, un lado irracional: el que simboliza muy claramente la pitia de Delfos.

En realidad, sabemos mucho menos de lo que nos gustaría sobre esas extrañas mujeres que eran presas del trance profético en el interior del *ádyton* del

templo de Delfos. Y, desde luego, en relación con lo que podríamos llamar su predisposición natural o psicológica a caer en ese trance, mucho menos todavía. Ni siquiera sabemos con claridad cómo era elegida, ni cómo era preparada para desempeñar una función de tal importancia religiosa. Todo lo que podemos decir es que la pitia del tiempo en que Plutarco sirvió en el oráculo «es hija legítima y honorable [...] y ha llevado una vida completamente ordenada, criada en una casa de campesinos pobre, [...] inexperta e ignorante prácticamente de todo»[183]. Parece claro, pues, que la pitia no era una persona vinculada a familias ricas o influyentes, sino que, muy probablemente, era elegida por alguna clase de predisposición al trance. En relación con este asunto, otros testimonios van en el mismo sentido. Éste es el caso de Tácito, el historiador romano contemporáneo de Plutarco, que nos dice en relación con el profeta del templo de Apolo en Claros[184] lo siguiente:

> No hay allí una mujer, como ocurre en Delfos, sino que un profeta escogido de entre los miembros de algunas familias, normalmente de la ciudad de Mileto, se limita a escuchar el número y el nombre del consultante. [...] Y aun siendo, como suele ser, completamente ignorante en todo lo relacionado con las letras y la poesía, da sus respuestas en verso[185].

Creo que los testimonios de Plutarco y Tácito, aunque tardíos, pueden ser extrapolados a épocas anteriores. Probablemente ser intérprete de Apolo era una actividad que no se vinculaba con las familias aristocráticas, entre otras cosas porque, como hemos visto más arriba, podía poner en serio riesgo la vida del intérprete.

183. Plutarco, *Los oráculos de la pitia,* 405c.

184. Lugar muy cercano a la ciudad de Colofón, de la que dependía, en territorio de Asia Menor, actual Turquía.

185. Tácito, *Anales,* 2.54.

Podemos deducir que tanto la pitia como el sacerdote del templo de Claros eran elegidos atendiendo más a sus "dotes" para entrar en trance que a su ascendencia familiar, lo que en el caso de la antigua Grecia es un dato importante. Ahora bien, ¿bastaba con esas dotes para entrar en comunicación con el dios? La respuesta, a mi juicio, es claramente negativa.

Es casi seguro que el momento propio del trance iba precedido de todo un ritual que, desde luego, favorecía la autosugestión de la pitia. Probablemente todo comenzaba con un baño ritual en la fuente Castalia, seguido de una primera toma de contacto con el dios a través del laurel, su árbol ritual. Con casi toda seguridad, la pitia debía mascar en un momento dado (no estoy seguro de si antes o después de entrar en el *ádyton* del templo) una cierta cantidad de hojas de laurel o fumigarse el cuerpo con hojas de laurel quemadas. Finalmente, se sentaba sobre el trípode, otro símbolo del dios, en el momento previo al trance profético. No es difícil imaginar hasta qué punto de autosugestión podía llegar aquella mujer, ignorante e iletrada, convencida de que el dios estaba a punto de hablar, de comunicarse con ella.

Sin embargo, autosugestión, por muy fuerte y profunda que sea, y trance no son una misma cosa, y, desde luego, ningún procedimiento de autosugestión puede causar efecto fisiológico alguno, como el cambio de voz, por ejemplo.

Para autores muy prestigiosos, Dodds entre ellos, el trance era inducido, empero, por la autosugestión. «Tengo para mí que el trance de la pitia era inducido por autosugestión, como el trance de los *mediums* de hoy en día», afirma, y añade:

> En cuanto a los famosos «vapores» a los que en otro tiempo se atribuyó confiadamente la inspiración de la pitia, son una invención helenística, como Wilamowitz –creo– fue el primero en señalar. [...] Se ha oído hablar menos de esta teoría desde que las excavaciones francesas demostraron que actualmente no hay allí vapores, ni «grieta» alguna por donde puedan haber salido vapores en otro tiempo. Las explicaciones de este tipo son en realidad completamente innecesarias; y si uno o dos eruditos de nuestros días se aferran todavía a ellas es sólo porque desconocen los datos suministrados por la antropología y la psicología experimental[186].

186. *Los griegos y lo irracional*, cit., pp. 79-80.

Es difícil estar en desacuerdo con Dodds, uno de los más agudos e inteligentes estudiosos del siglo pasado, pero, con toda la modestia y prevención que me impone el respeto que siento por este autor, creo que en este caso se equivoca por completo. En líneas anteriores he mostrado a mis lectores trabajos muy recientes (que Dodds no pudo, desgraciadamente, leer) donde la existencia de la «grieta» y de los «vapores» no sólo no ha sido nunca desechada, sino que, muy al contrario, ha vuelto a ser considerada parte esencial de la explicación del fenómeno oracular.

En relación con este asunto, y para acabar, permítame el lector un último razonamiento. En el texto al que aludía antes para explicar el origen familiar de la pitia y su poca preparación intelectual, se dice que, para alcanzar el trance profético que la llevaba a comunicarse con Apolo, «desciende hacia el interior del lugar del oráculo»[187]. En el texto de Tácito al que me refería antes se dice que el profeta, después de escuchar el número y el nombre del consultante, «desciende a la cueva y bebe agua de una fuente misteriosa». La similitud de los

187. *Káteisin eis tò chrestérion,* dice el texto de Plutarco en griego. Parece que puede deducirse claramente que la sede oracular se hallaba en algún lugar subterráneo o, en todo caso, al que había que descender. Los datos arqueológicos, sobre todo los más recientes, parecen corroborar este hecho.

procedimientos que utilizaba el sacerdote de Claros con los de la pitia de Delfos es tan evidente que, sinceramente, no creo que merezca la pena indagar más.

Sin duda debemos investigar más en otros templos oraculares regidos por Apolo, como el de Dídima, o por otros dioses, singularmente el oráculo de Zeus en Dodona. Pero, a día de hoy, el comportamiento de la pitia me parecería inexplicable sin la presencia del *pneûma* de Delfos, es decir, sin la intervención de un elemento interno. Lo curioso de este asunto es que no se trata de una teoría innovadora, fruto de intuiciones e investigaciones recientes, sino que, como ya hemos visto, fueron los antiguos, tachados con frecuencia de ingenuos proclives a "tragarse" cualquier explicación mágica de las cosas, los que atribuyeron el trance de la pitia a causas externas, inteligibles por procedimientos científicos. Las investigaciones modernas no han hecho otra cosa que ratificar, una vez más, lo que ya sabían los griegos antiguos: el trance de la pitia no era debido a causas internas exclusivamente.

Por lo demás, la locura profética, preconizada por Apolo, tiene mucho en común con lo que he llamado locura mística, preconizada por Dioniso. Ambas «locuras» y ambos dioses se parecen demasiado y, a mi juicio, ese parecido hace que algunos de sus fieles entren en un trance muy similar. Es verdad que el trance dionisíaco es de naturaleza popular y afecta a mucha gente, y que el trance profético es propio de muy pocas personas, pero el hecho es que ambos están inducidos por un elemento externo (vino y *pneûma*) que actúa en el contexto de una fuerte predisposición de quienes van a ser «poseídos» (elemento interno).

En realidad, la similitud de los mundos de Dioniso y Apolo iba mucho más allá de su carácter religioso.

En un mundo en que la culpabilidad sentida por el hombre era abrumadora[188], la necesidad de una seguridad "celestial" era casi insoslayable. Los griegos no tenían una Iglesia ni una Biblia que velara por el auxilio de los fieles ante las incesantes exigencias de los dioses. Apolo, como ha dicho Dodds, era una especie de «vicario del Padre Celestial» que, en ausencia de un clero y una Iglesia, vino a llenar un vacío que de otra manera se hubiera hecho insoportable para los asustados mortales. Sin Delfos, sin su oráculo, la sociedad griega no hubiera podido sobrellevar las tensiones a las que se vio sometida durante buena parte de su historia[189].

La seguridad que suponía que, en último término, Apolo podía poner un cierto orden en el caos y dar una respuesta sobre algo que parecía no tenerla, la seguridad de que Apolo sabía las reglas que regían un mundo cuyas claves eran casi completamente desconocidas, el convencimiento de que las inextricables razones que los dioses manejaban en relación con los humanos eran conocidas por el dios que, además, aceptaba explicárnoslas, supuso un elemento de equilibrio, de estabilidad para los humanos. La presencia del oráculo les permitió dormir tranquilos, pues Apolo llegó a ser, en realidad, un verdadero *Aléxandros,* un protector de los hombres.

Y si, a pesar de todo, Apolo fallaba, bien porque no contestara a una pregunta, bien porque su respuesta fuera incomprensible, otro dios ofrecía su intervención, completamente catártica, abierta a todos, sin necesidad de preguntarle nada: Dioniso. Dioniso fue en la Época Arcaica, como dice Dodds, «una necesidad social en la misma medida que Apolo; cada uno servía, a su modo, a las angustias características de una cultura de culpabilidad»[190].

188. Véase *Hijos de Homero*, pp. 321 y ss.

189. *Los griegos y lo irracional*, cit., p. 81.

190. *Ibidem,* p. 82.

Es verdad que Apolo fue aristocrático, elitista, político y, si se me permite, hasta simpatizante con causas que no tenían mucho que ver con los griegos[191], y que Dioniso era popular, democrático en el sentido de que no hacía distinciones. Su culto, como el cristianismo, estaba abierto a todos, incluso a los esclavos, desde el agricultor que, borracho, daba saltos entre los surcos de sus tierras al aristócrata que, borracho también, participaba en una bacanal extática. Tanto el borracho pobre como el borracho rico eran liberados, en ellos se producía un *éxtasis* en el sentido literal: el yo interior abandonaba sus cuerpos para que penetrara en ellos el dios, que utiliza sus cuerpos como morada temporal. Todavía hoy seguimos diciendo –creyendo, diría yo– que lo que hacemos bajo los efectos del alcohol no nos es atribuible, como si dejáramos de ser nosotros mismos, como si nuestra memoria ancestral recordara que Dioniso nos posee a través del vino.

191. El comportamiento del oráculo ante las invasiones persas mostró con éstos una comprensión escandalosa.

Apolo y Dioniso se parecen. Cumplen una misma función, necesaria entonces y, probablemente, ahora. Apolo utiliza a la pitia, a la que maneja a través del *pneûma*. Dioniso a cualquier persona (aunque su cortejo de bacantes es fundamentalmente femenino), a la que maneja a través del vino.

Así pues, el templo más importante de Apolo fue erigido en Delfos por razones que tienen mucho que ver con la característica especial de aquel lugar, igual que ocurre con Delos, su lugar de nacimiento. Debajo del templo de Apolo en Delfos la tierra muestra buena parte de sus misterios, lo que explica por sí solo que este lugar estuviera dedicado a la adivinación desde muy antiguo.

La pitia, con toda seguridad, era una mujer predispuesta psicológicamente a sufrir el trance profético. Si lo que nos cuenta Plutarco es extrapolable a épocas anteriores, la ignorancia de aquellas mujeres elegidas para desempeñar esa función debió de ayudar a esa predisposición. El rito, las hojas de laurel, la autosugestión, los cantos, la música, la oscuridad no hacían otra cosa que reforzar la propensión de la pitia a entrar en trance. El *pneûma* era el elemento final y decisivo.

La creencia de que las mujeres, y en general las personas que tenían el privilegio de «relacionarse» tan profundamente con los dioses, morían jóvenes, quizá sea algo más que un tópico infundado.

Apolo y Gea: la unión del sol y la tierra

Probablemente es esta vinculación entre la tierra y Apolo lo último que me queda por explicar en relación con este dios, complejo e inaccesible, que ocupó con la fuerza de sus armas un lugar que en otros tiempos había sido gobernado por otras divinidades. Un lugar que había sido el símbolo de otro mundo.

A mi juicio, la primera pitia, la pitia originaria de Delfos, fue Gea, la tierra. Ésta es una opinión, sin embargo, sobre la que los estudiosos, igual que en relación con el *pneûma*, están muy lejos de ponerse de acuerdo. La razón es que los problemas de la antigüedad del oráculo, de su vinculación con Gea/tierra y de la presencia del *pneûma*, están emparentados.

Tengo para mí que Gea, como divinidad femenina principal, estuvo vinculada con el sitio de Delfos desde el principio. Un lugar en el que se producen con frecuencia movimientos sísmicos e, incluso, fenóme-

nos como la aparición de un vapor que produce, como hemos visto, síntomas y estados extraños, debió de relacionarse muy rápidamente con Gea. La famosa grieta de Delfos, el *khásma gês* del que nos hablan las fuentes, pudo ser considerada como una boca por la que la Madre Tierra exhalaba el aire de su respiración. Respirar ese aire no podía dejar de reflejarse, incluso físicamente, en las personas que lo hicieran.

No obstante, lo más importante, a mi juicio, es intentar comprender la presencia de Apolo en este lugar. ¿Cuál es la razón de que Apolo sustituyera a la Madre Tierra en la función oracular? ¿Tiene sentido que un dios nuevo, de origen asiático, se instale en un lugar de tradición tan arraigada y antigua?

En primer término, precisamente por la importancia del lugar, por su larga tradición y por su prestigio, era de una importancia capital que la nueva religión patriarcal, reflejo de la sociedad aquea dominante, ocupara uno de los lugares más significativos de la antigua religión mediterránea, pacífica y matriarcal, sede de un oráculo vinculado nada menos que con la gran Madre Tierra, diosa originaria, madre de todas las cosas. En el contexto del nuevo mundo, dominado por los hombres y transformado por la práctica sostenida y extendida de la guerra, la pervivencia de un lugar como Delfos, vinculado al pasado y ejemplo vivo de una sociedad esencialmente diferente, debía ser neutralizada.

En realidad se trató de contrapesar, de contrarrestar, si se quiere, más que de anular para siempre, la influencia de un lugar como Delfos, que, por otra parte, quizá fascinara a los conquistadores aqueos. La razón que más me ha inclinado a suponer que, en efecto, la nueva religión no pudo borrar por completo, o no

se atrevió a hacerlo, la huella de la antigua presencia de los elementos matriarcales fundamentales en Delfos, es precisamente que Apolo no *sustituyó* todos los elementos propios de Gea por los suyos, sino que los *asimiló* primero y los *subordinó* después a su propio culto. Ésta es la forma más inteligente, por otra parte, de llegar a la victoria. Apolo utilizó sus armas contra Pitón y, quizá también, contra Delfine, elementos que eran fácilmente prescindibles, pero no se atrevió a hacer lo mismo con Gea ni con Temis. Ellas, como las mujeres en general, no podían ser atacadas por Apolo ni borradas de la memoria de la gente; dado que los conquistadores aqueos convirtieron a las mujeres en parte necesaria, pero secundaria, de su sistema social, es natural que sus dioses hicieran lo mismo.

Apolo, por tanto, actuó con la inteligencia de quien sabe que hay armas más poderosas que el rayo, las flechas o la espada. Esto me parece evidente porque, a pesar de que sus templos, como hemos visto, están a veces vinculados con fenómenos físicos atribuibles a la tierra, que propician en algunas personas (la pitia, por ejemplo) estados de ánimo anormales, lo cierto es que el dios no siempre necesitaba de tales elementos para *inspirar* a un mortal.

Éste es el caso, por ejemplo, de Casandra[192], a quien el dios inspira por sí mismo, por su naturaleza de profeta de su padre Zeus, sin necesidad de *pneûma* de ninguna clase. Por esta razón, como ha señalado con acierto Roux[193], es ilógico que la pitia no pueda profetizar inspirada directamente por el dios, igual que Casandra, sino que necesite del *pneûma* délfico para hacerlo. Naturalmente, es en este momento cuando surgen las preguntas decisivas: ¿A qué se debe esta duplicidad completamente ilógica? ¿Qué hace de la pitia

192. Casandra es hija de Príamo y Hécuba, los reyes de la infortunada Troya. Una leyenda contaba que Apolo, enamorado de ella, le había concedido el don de la adivinación a cambio de que ella se entregara a él. Casandra aceptó pero, llegado el momento, rehusó entregar su cuerpo al dios. Apolo le escupió en la boca y le impuso un castigo terrible que, para siempre, atormentaría a Casandra. No le arrebató el don de profetizar, pero sí el de la persuasión, de manera que nadie creyese sus vaticinios. Esta desgracia acompañó a Casandra hasta su muerte, en Micenas, donde había sido llevada como botín por el rey Agamenón.

193. *Delphes. Son oracle et ses dieux*, cit., p. 28.

un ser tan especial como para necesitar algo más que la inspiración directa del dios en el trance profético?

Es justamente esta duplicidad, según la cual Casandra puede ser inspirada directamente por el dios, pero la pitia no, lo que demuestra la existencia en Delfos de un oráculo muy antiguo cuyos procedimientos (especialmente el efecto del *pneûma*) fueron asimilados por Apolo. Con el paso del tiempo, no mucho tiempo, esos procedimientos, propios de Gea, fueron considerados como propios de Apolo, como si la pitia hubiese estado siempre a su servicio.

Sin embargo, el joven Apolo, al llegar a Delfos, no hizo otra cosa que hacer funcionar el antiquísimo oráculo, sin preocuparse mucho en transformar los mecanismos ancestrales gracias a los cuales éste había estado funcionando.

Gea, desposeída gradualmente de su poder anterior, olvidada poco a poco por los fieles y marginada por completo en los repertorios míticos de la nueva religión patriarcal aquea, se limitó al papel de proporcionar el *pneûma*, el vapor inspirador que salía de sus entrañas y que, desgraciadamente para ella, sirvió para glorificar al nuevo dios, al joven que había llegado para apropiarse por completo de un lugar en el que ella había latido desde el principio de los tiempos.

Aun así, no debió de resultar fácil para Apolo conseguirlo. El dios recién llegado tuvo que sufrir alguna transformación para que la gente aceptara, sobre todo en un primer momento, su vinculación con la Madre Tierra. Pues ¿en virtud de qué similitud, de qué paralelismo, un dios joven, atractivo, dado a las aventuras amorosas, inconstante, colérico, podía ser asociado con la tierra hasta el punto de apropiarse de un lugar como Delfos?

La respuesta, a mi juicio, es que Apolo fue vinculado primero, e identificado después, con el sol. Se transformó en el dios sol. La asociación Gea/tierra con Apolo/sol fue, a mi entender, la clave que explica este proceso.

Su génesis, empero, su cronología, la secuencia lógica de los acontecimientos que lo propiciaron, no son fáciles de seguir. En realidad, no podemos establecer cómo ocurrió. Aun así, sí es posible fijar algunas ideas fundamentales: las ideas que explican cómo Apolo, una vez identificado con el sol, pudo ocupar con relativa facilidad el antiguo oráculo de Gea en Delfos.

Forma parte de las observaciones comunes, al alcance de cualquier persona, que la tierra y el sol están estrechamente relacionados. En un mundo regido por las prácticas agrícolas, en el que el cultivo de la tierra formaba parte esencial de la supervivencia, era fácil constatar cómo el sol influye en la tierra: sin él, sin su calor, las cosechas son imposibles y la tierra se marchita y muere. Desde el principio los griegos parecieron querer exonerar al sol de toda responsabilidad en el hecho, constatable también, de que durante buena parte del año su presencia era débil e insuficiente. La explicación, como hemos visto, es el viaje de Apolo/sol hacia el país de los hiperbóreos, y no una especie de debilidad que le impide calentar la tierra durante todo el año.

Sin la presencia decisiva del sol, sin el calor que sus rayos proporcionan, la tierra parece no poder producir lo que los humanos necesitan. Es por tanto fundamental que éstos se adapten a los ciclos marcados por el viaje del sol para conseguir que la Madre Tierra dé a sus hijos todo lo que tiene oculto en su seno. Apolo, en la medida en que es considerado el sol, aparece

como una potencia suprema sin cuya presencia la tierra entera no podría sobrevivir: las cosechas no prosperarían y, por lo tanto, la vida sería imposible.

Esta visión de las cosas, esta relación entre Apolo y Gea, tomada en un sentido general, fue también la que, por analogía, se instauró en el oráculo de Delfos. En el proceso de la adivinación, en el triángulo fundamental que se establece entre Gea/tierra, Apolo/sol y la pitia, los elementos inconstantes, sujetos a diferentes influencias, los elementos falibles, en suma, son Gea y la pitia. Apolo, sin embargo, es concebido, igual que fuera del oráculo, como la potencia suprema de la adivinación. Él no falla o, lo que es lo mismo, el elemento masculino no falla; lo que puede fallar es el elemento femenino, doble en este caso, representado por la pitia y Gea.

En efecto, el propio Plutarco, con toda razón, considera que el *pneûma*, característica fundamental de la aportación de Gea al mecanismo adivinatorio, no es constante, no es siempre igual ni se presenta en todas las ocasiones con la misma fuerza, y nos dice que se basa para afirmar tal cosa en el testimonio de muchos visitantes del templo y, sobre todo, en el de «todos sus servidores»[194]. Hoy sabemos que las emanaciones del vapor característico de Delfos debieron haber estado sujetas, como es lógico, a accidentes físicos que hemos tardado mucho tiempo en conocer. La intensidad y composición del *pneûma* no pudieron mantenerse iguales a lo largo de la extensa historia del santuario.

194. *La desaparición...*, 437 C-D.

Como consecuencia de la propia inestabilidad del elemento que aportaba Gea, la pitia sufría también oscilaciones en su capacidad de inspirarse, tal como reconoce el propio Plutarco al afirmar que «en medio

de variaciones y oscilaciones que unas veces van en un sentido, otras en otro, no conserva siempre el mismo temperamento. [...] Molestias y perturbaciones llegan a dominar su cuerpo y minan su alma»[195].

195. *Ibidem,* 437 D.

Es evidente, a mi juicio, que los dos elementos femeninos presentes en el trance profético son la parte inestable, insegura y movediza de todo el proceso. Quizá esto ocurra porque son meros mediadores físicos, instrumentos en manos de Apolo, el elemento masculino, ajeno a las variaciones propias de la pitia o el *pneûma*. Apolo es quien dota de estabilidad y de coherencia a esos dos elementos inestables que, de alguna manera, fue necesario mantener en Delfos. El sol no falla nunca. No puede fallar.

Pero hay más. Si Apolo aparece como el elemento divino capaz de dar sentido (y de controlar a la vez) a Gea, la pitia fue vigilada, a la vez, por una especie de colegio de sacerdotes cuya función era interpretar sus palabras que, a menudo, eran ininteligibles. Los sacerdotes del santuario de Delfos, hombres todos ellos, traídos por Apolo desde Creta, el lugar más antiguo del que los griegos tenían conciencia, estaban dotados, como el propio dios, de una estabilidad completa. De una estabilidad masculina.

Desde mi punto de vista, la historia del santuario de Delfos es la historia de una asimilación, primero, y de una expropiación y usurpación después. Una historia común, por otra parte. La llegada de los aqueos, con su civilización patriarcal, propició en primer lugar una asimilación de Apolo con el lugar y con los métodos oraculares ancestrales de Gea y Temis. Más que una asimilación, debió de ser una integración, apenas violenta, tranquila incluso. Eliminados los símbolos irracionales que vinculaban el lugar con

la religión más antigua (Pitón y Delfine), Apolo no necesitó de más violencia. Igual que la población preaquea de toda Grecia, Gea y Temis no tuvieron más remedio que aceptar el nuevo rumbo de las cosas.

La segunda fase fue más radical. Con la memoria del pasado diluida en un conglomerado de mitos que fueron creando el nuevo mundo griego, la gente se olvidó poco a poco los antiguos poderes femeninos vinculados al oráculo. Apolo expropió no sólo el suelo de Delfos, también su interior, su alma. Y, finalmente, se adueñó de todo el proceso de la adivinación, hasta el punto de que buena parte de los griegos de época clásica, en pleno siglo v a.C., se preguntaban por el papel que representaba la pitia en un proceso que, para la mayoría de la gente, era por completo obra de Apolo.

Los elementos femeninos perduraron, empero, aunque sólo fuera en una forma residual. Al principio, sin embargo, debió de ser condición indispensable para el éxito social del oráculo, pues si Gea y la pitia hubieran sido eliminadas del proceso de forma radical, la gente común, la gente que guarda en su memoria los recuerdos de sus antepasados, probablemente hubiera considerado a Apolo un impostor exigido por un nuevo poder que ellos acataban en el plano político y social, pero no en el religioso. La pervivencia de los elementos femeninos en el oráculo fue una necesidad insoslayable que no pudo evitarse en un principio.

Con el tiempo, la presencia de la pitia y la memoria del *khásma gês* y del *pneûma* resultaron secundarias e, incluso, incomprensibles. Sin embargo, la religión es un terreno absolutamente conservador en el que el sincretismo de unos elementos con otros forma parte principal de su esencia. Por eso, aunque la pitia acabara

siendo una especie de muñeca en manos de los sacerdotes, aunque la leyenda del *pneûma* inspirador se fuera diluyendo, aunque la presencia del elemento femenino fuera cayendo en el saco del olvido, la historia de Delfos, como casi todas las historias del Mediterráneo, es una historia fundacionalmente femenina.

La moderna investigación, la arrogancia de algunos arqueólogos, la tendencia al misticismo de quienes están dispuestos a aceptar todo basándose en fenómenos extraños y no en explicaciones perfectamente comprensibles, han contribuido a hacernos olvidar que Apolo, quizá el dios más complejo de toda la mitología griega, fue un advenedizo. Un recién llegado a un mundo del que desconocía casi todo.

Estoy convencido, para terminar, de que la leyenda del *khásma gês* y del *pneûma* que emanaba de ella es la clave que explica la elección de Delfos como sede de un oráculo. Estoy convencido de que una mujer, común y corriente, ignorante en la mayor parte de los casos, propensa a entrar en trance de autosugestión por razones muy diversas, era obligada, de alguna manera, a inspirar el vapor que exhalaba la tierra en el *ádyton* del templo.

Apolo no hizo más que aceptar ese estado de cosas y, poco a poco, hacerlo suyo. Para ello tuvo que pagar un pequeño tributo, una especie de peaje que lo "rebajaba", si se me permite la expresión, a identificarse con un astro; a ser el sol. Su asimilación, desde un plano superior, con la tierra pudo hacerse así sin demasiadas dificultades. Exactamente igual que su nacimiento en una isla inhóspita, desierta, asediada por los vientos y perdida en el mar.

Una isla, sin embargo, sobre la que el sol daba la vuelta en su camino hacia el lejano norte.

EPÍLOGO



Cuando comencé a escribir este libro, creí ingenuamente que en él podría explicar lo concerniente al universo de los dioses griegos (el rayo), para poder así descender, en un segundo volumen, al universo de los hombres (la espada). La realidad, como el lector ha comprobado, ha resultado ser muy diferente.

En este primer volumen sólo he podido desarrollar una parte de lo que me había propuesto y, al cabo, sólo Atenea, Hefesto, Hermes y Apolo han asomado su historia a lo largo de las páginas. También esa caterva de seres extraños de quienes los griegos se sirvieron para comenzar a abrir las puertas del conocimiento.

Confío en que el lector comprenda que los libros, igual que los hijos, crecen y maduran por sí mismos, sin que el autor pueda controlar del todo la naturaleza de su evolución. Por eso ahora mismo sólo

puedo decir que completaré el mundo de los dioses, simbolizado en el rayo, en el segundo volumen de esta saga que hemos dado en titular *El rayo y la espada.*

Y no crean que utilizo el llamado *pluralis modestiae* cuando digo que «hemos dado en titular». Es, más bien, un plural de agradecimiento a mi editor, amigo y compañero de viajes a otros mundos, Javier Setó, a quien se le ocurrió el título de este libro.

Quiero agradecer también su ánimo, su presencia y su casi diaria machaconería a Juan Piquero, una de esas raras personas que consiguen ser, a la vez, alumno, colega y amigo sin que ninguna ley fundamental se altere por ello.

Y, finalmente, quiero también agradecer su ímprobo esfuerzo a Marga, mi mujer, inseparable compañera de todos mis viajes (incluidos los que no conducían a parte alguna), que ha leído y corregido con una paciencia de amanuense todo el original.